マイコンBASICマガジン別冊

ALL ABOUT シリーズ Vol. 9

ALL ABOUT 真 SAMURAI SPIRITS™

オール・アバウト・真サムライスピリッツ
下巻・徹底攻略編

覇王丸地獄変



下巻 徹底攻略編

驚異の320ページ

対CPU戦(15キャラ+ミヅキ&黒子)完全攻略
全組み合わせを網羅!!対戦プレイ必勝法
開発スタッフ・ロングインタビュー
「真サムライスピリッツ」全曲楽譜集

スタジオベントスタッフ・編

CONTENTS



ALL ABOUT 真 SAMURAI SPIRITS 覇王丸地獄変

編集：　スタジオベントスタッフ
（山下　章／山中直樹／大出綾太／仲みゆき／中村京子）
制作スタッフ：石井弘一（対戦監修），板場利光（CPU戦担当），小石朋仁（技表，対ミヅキ&黒子，連続技担当），佐久間亮介（覇王丸・右京担当），安部理一郎（半蔵・幻庵・ズィーガー担当），EXCHANGER（狂死郎・和狆担当），煌竜（十兵衛担当），宮崎良太（ガルフォード担当），開田清隆（王虎担当），押田隆太（CPU戦協力），JAG・富IGA（対戦協力），香理来子（美術の章・Impression担当），西部雅子，倉元一浩（編集協力），北野聡士，水野明美（撮影協力）
採譜：　ひっし〜，STUDIO・F，野平賢一，中野一起
デザイン：鈴木雅彦（Graph House），㈱オリジナル・エージェンシー，藪ふく子，ロゴス
写植：　JC^2
協力：　㈱SNK，㈱キョーワインターナショナル，サイトロン&アート㈱，㈱ティーアンドウェーブ
SPECIAL THANKS：㈱SNK『真サムライスピリッツ』開発チーム，㈱SNK広報課御一同，COYANKEE，投稿してくださった読者のみなさま
制作：　マイコンBASICマガジン編集部

マイコンBASICマガジン別冊
ALL ABOUT 真サムライスピリッツ 下巻・徹底攻略編
1995年2月25日第1刷発行　　定価1,480円（本体1,437円）
1995年3月1日第2刷発行

スタジオベントスタッフ・編
発行人　平山哲雄
発行所　㈱電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1−11−15
電話　(03)3445-6111
振替　東京5−51961
印刷　奥村印刷㈱　　製本　㈱堅省堂
落丁・乱丁はお取り替えいたします。

おうるあばうと 真侍魂

下巻 徹底攻略編



すたじお べんとすたっふ

真サムスピ

メーカー規制のため上巻には掲載できなかった，『真サムスピ』に隠されているすべての謎をここに公開しよう。黒子についての

CPU黒子の出現条件

①3ステージ以降にランダムで出現
②6ステージ以降の偶数ステージで，タイムが20秒以下のときに武器破壊必殺技で相手をKOすることにより2本目をとる

対CPU戦で右の条件を満たすと，画面奥で審判をしていた黒子が対戦を申し込んでくるのだ。なお，②のステージ（6,8,10人目）で対2P戦に乱入し，どちらかのキャラが20秒以下&武器破壊必殺技で相手をKOしても（ケズリ勝ちでも可），対CPU戦に復帰したとき，黒子が登場する。

黒子との対戦には，いろいろと難関がある。なにしろ，継続プレイすると，黒子は消えてしまい，本来のCPUキャラが相手になってしまうのだ。メモリカードに対戦データを保存→読み込んだ場合も，同様の現象が起きる。それを防ぐには，黒子に負けそうなとき，誰かに乱入してもらえばいい。対2P戦の終了後，また黒子と対戦できるぞ。

対CPU戦の黒子は，「出現したらゲーム・オーバー」と言えるほど強い。もしかしたらあのミヅキをも上回る強さなので，本書ではCPU黒子の攻略パターンも掲載しておいた。万が一に備えて，攻略法をマスターしておこう。

なお，CPU黒子に勝っても，なんのボーナスもないまま，つぎのCPUキャラと対戦することになる。しかも，条件さえ満たせば，1ゲーム中に黒子は何回でも登場するのだ。

■黒子のパロディ必殺技の数々

技　名	その技が初登場したゲーム	その使い手
虎煌拳	龍虎の拳	リョウ・サカザキ
覇王翔吼拳	龍虎の拳	リョウ・サカザキ
メガスマッシュ	龍虎の拳	ジョン・クローリー
斬鉄波	龍虎の拳2	如月影二
センベイ手裏剣	餓狼伝説2	山田十平衛
爆雷砲	餓狼伝説2	チン・シンザン
ブリッツボール	餓狼伝説2	ヴォルフガング・クラウザー
黒子撃放	餓狼伝説スペシャル	タン・フー・ルー
黒子乱舞（走り）	餓狼伝説2	キム・カッファン
〃　（攻撃）	龍虎の拳	リョウ・サカザキ
烈千脚	餓狼伝説スペシャル	タン・フー・ルー
挑発（AC同時）	龍虎の拳	リョウ・サカザキ
〃（BD同時）	餓狼伝説2	不知火舞


▲正しい条件下で武器破壊必殺技を使って相手をKOすると……


▲勝利メッセージが表示されず，このような画面になってしまう


▲いきなり，画面奥にいた黒子がライン移動（？）してきて……



▲こんなセリフを言って，プレイヤーに勝負を挑んでくるのだ


▲「柳生十兵衛，……おや？」なんと，名前にモザイクが……


▲舞台はヒマラヤにある黒子の部屋。エベレスト山の頂上だ



▲黒子のセリフは医学に関するものばかり



▲周囲には黒子がズラリ。完勝する（される）と審判がさらに増殖

㊙情報局

さらにくわしいことは「ミヅキ&黒子の章」で紹介している。なお，もうひとつの謎「秘奥義」については，つぎのページで。

ネオジオ&ネオジオCD版では黒子が操作できる!!

左ページで紹介した黒子だが，家庭用『真サムスピ』にかぎり，以下の方法で黒子を使うことも可能なのだ。
①対戦モードで，キャラクターの選択画面にする
②レバーを↑↓←↑↓→と入力
これで条件が成立する。あとはAボタンを押すか，制限時間がくれば，選択したキャラが黒子にバケる。コマンドの途中で関係ない方向にレバーを入れてしまうと無効になるので注意してほしい（やりなおし可能)。

なお，メモリカードのデータを読み込んでプレイしているときは，黒子を使用することはできないということも覚えておこう。



▲こんなふうに黒子にバケる。黒子VS黒子の同キャラ戦も可能だ

右京が巨大リンゴを投げる!!

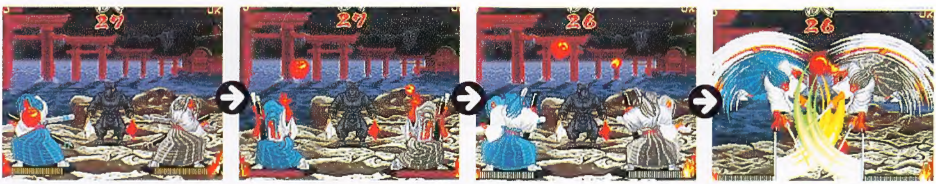
右京の武器破壊必殺技・ツバメ六連のコマンド(→←↙↓↘→＋ABボタン同時)を入力するときに，Cボタンを押しっぱなしにしておこう（厳密にはコマンドが完成する瞬間だけCボタンが押しっぱなしになっていればいい)。

すると，右京の投げるリンゴが異様に大きくなるのだ。もっとも，リンゴが巨大化するだけで，技の性能はいっさい変化しない（下写真)。なお，秘剣ささめゆき&非剣ささめゆきに，こういったオマケは存在しないぞ。

コマンドを入力するときの注意点は，CとDボタンを押しっぱなしにしたり，ABCボタンを同時に押したりしてはいけないということだ。



▲これが巨大リンゴ。ノーマル版とちがい，手を挙げる前からリンゴが飛んでいくぞ



勝ちポーズを自由にセレクトできる!!

一つのキャラには，4～7種類の勝ちポーズが用意されている。勝ったキャラがどんなポーズをとるかは，獲得本数や武器の有無といった条件が影響する場合もあるが，基本的にはランダムで決定される。

しかし，勝ちポーズをとる直前に，レバーを特定の方向に入れておくと，どんなポーズをとるかを指定できるのだ。入力受付方向は上下左右の4種類。ななめだと，前述のランダム扱いになってしまうぞ。

レバー方向とポーズの対応は，各キャラのポーズ集（38～67ページ）で紹介している。武器の有無（ナコルルは鷹の有無も)だけでなく，1本目，2本目でも対応が異なるので注意しよう。

なお，どのキャラも，武器あり状態では↑と←が，武器なし状態では↑と←と→ポーズが共通のものとなっている。



▲ここでレバーを入れておく。必殺技とちがい，キャラの向きで入力方向が変わったりはしない。また，ボタンの入力がポーズ指定に影響することはない

秘奥義のすべて

『真サムスピ』には，武器破壊必殺技(超必殺技) 以外にも，発売当初にシークレットとされていた必殺技が存在する。その名は「秘奥義」。特別な使用条件はないので，複雑なコマンド入力さえ行なえれば，通常の必殺技と同じようにいつでも使用できる，というのが秘奥義の最大の特徴だ。

ただし，秘奥義を持っているのは，覇王丸，ナコルル，半蔵，ガルフォードの4人だけ（なぜそうなっているのかは，インタビューのページを参照)。

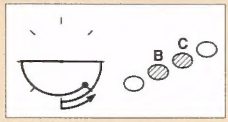
なお，覇王丸とナコルルの秘奥義はコマンドの特性上，勝手に前転してしまいやすい。それをふせぐには，最初の↘を長く入力してからはじめるか，ゆっくりコマンド入力するか，攻撃中や起き上がるときなど前転しない状況で入力すればいい。逆に，すばやくコマンドを入力すれば，暴発した前転にキャンセルをかけてだすことも可能だ。

ナコルル

アペフチカムイリムセ ↘↓↙←→↓↘＋BC同時押し

前進しながら計4回マントを振りまわし，最後に幻影の鷹（攻撃判定を持っていない）を飛ばす。攻撃判定は10回（武器なし時は11回に増える）出現し，通常は5～6発，アースクェイクに対しては9発まで連続ヒットする。技の動作中，3回マントを振るうまでは上半身無敵で，最後の4回転目のみ攻撃中は全身無敵になる。

攻撃値	最大68
得点	最大2600
最大ヒット数	9
最大ケズリ数	8







※アペフチカムイリムセの攻撃値は，1回転ごとに(9+8+7)+(8+9+8)+(7+7+9)+(11+5)。ただし，4発目と11発目(武器なし時のみ)の攻撃は相手に密着してだしても当たらないため，最大攻撃値はそのぶんを差し引いた数字になる

覇王丸

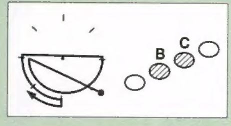
天覇封神斬（てんはふうじんざん）

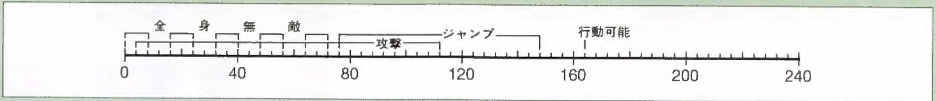
↘←↙↓↘→←↓↙＋BC同時押し

要・武器

前進しながら刀を6回振り回し，最後に空高く舞い上がる。攻撃回数は1回転ごとに1＋3＋3＋3＋3＋2（＋最後の一撃）で，通常の相手には12発，アースクエイクに対してはすべてヒットする。最初の1回転目は全身無敵だが，以降は無敵なし→全身無敵を短い間隔でくり返す。つまり，攻撃中は無敵だったりそうでなかったりするのだ。

攻撃値	最大160
得点	最大5400
最大ヒット数	15
最大ケズリ数	19





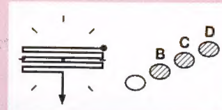


服部半蔵

忍法影舞（にんぽうかげまい）

→←→←→←↓＋BCD同時押し

腕組みして無言で笑ったあと，「臨！」のかけ声とともに煙の中に消え去り，約9秒間，透明状態での行動が可能になる。ただし，こちらの攻撃中は半透明になるほか，相手の攻撃を受けると（ヒット，ガードに関係なく）姿を現し，もとの状態にもどってしまう。煙に包まれて消える瞬間は全身無敵。





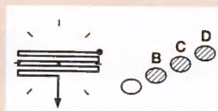


ガルフォード

バックスタブ

→←→←→←↓＋BCD同時押し

印をむすんで煙の中に消え，約9秒間，透明状態での行動が可能になる。性能は半蔵の忍法影舞とまったく同じだが，消えるまでのスキが少ない。ただし，パピィがついてくるため，おおまかな位置が判別できてしまう。シャドーコピーかぬいぐるみ化することで，パピィを消すことも可能だが……。







※天覇封神斬の攻撃値は，1回転ごとに(8)＋(8＋8＋16)＋(9＋7＋16)＋(8＋8＋16)＋(8＋7＋16)＋(10＋15)＋最後の一撃(16,10,12,8)となっている。最後の一撃はヒットした時点で相手がダウンするため，( )内のいずれかのダメージを与える。

怪現象の部屋

東京・五反田に本部を持つ「毎日ムリせずラクしようの会(略してMMR)」は，魔界の王・アンブロジァに関する情報が記された書物「マグロノニコミ」の調査を開始した。メンバーの小右（仮名）がバイクにハネられる不審な事件も発生したが，我々はひるまず作業を続行した。ごく一部だが，そこで解明した機密文書を公開しよう。

アースクェイク脱ぐ!!



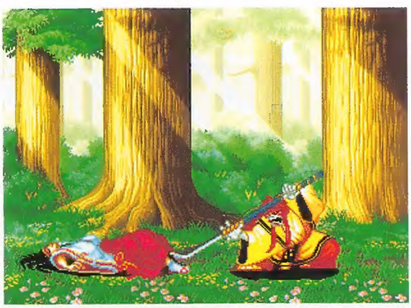
ミヅキにしたがったフリをして，スキあらば財宝を横取りしようとたくらんでいるアースクェイク。しかし，現実は冷酷で非情だ。

MMR青森支部のメンバーである我々が，恐山を調査したときに目撃したのは，数か月が経った現在でも，ミヅキの神通力と経済力で手玉に取られているアースクェイクの姿だった。先日にいたっては，何らかのミスで激怒したミヅキに，下半身丸見えの刑を言い渡されてしまったのだ。とほほほ。

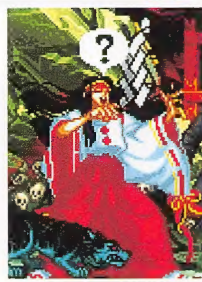
千両夫妻の意外な過去

歌舞伎役者として名高い千両夫妻。この2人のなれそめは，夫・狂死郎が妻・阿国の魂を救ったことにある。先日，その模様を撮影した写真が公開された。

しかし，これを見るかぎり，阿国は魂を救われたというよりも，いわゆる「お嫁にいけない」行為をされたように思えるのだが……。



◀これが問題の写真。薙刀の位置にしても，狂死郎の視線にしても，疑問は増すばかりだ

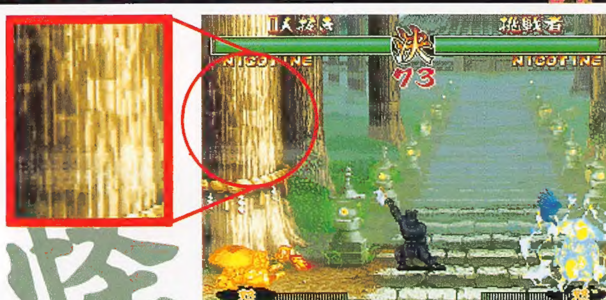


▲この一件について，妻・阿国さんは「知らない」の一言

恒例の心霊写真(第3回)

4月1日，MMRの支部「心霊写真・奨励保障探求推進保護普及親善調査勧誘愛好研究をはげます会」に，差出人不明の写真(右)が送られてきた。

これを調査したところ，写真上部の建築物が，飛騨山中に存在する寺院であることが判明した。しかし，我々はさらに恐ろしい事実を知ることになる。左端の大木に，おぼろげながら，人間の頭ガイコツが写っているのだ（仮面ライ○ーに見えなくもないが）。

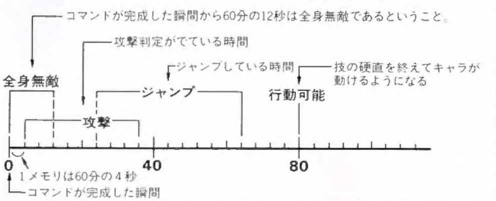


怪

ミヅキ＆黒子の章

本章では、ラストボス・羅将神ミヅキと、ボーナスキャラ・黒子について徹底解説しよう。なお、CPU黒子の倒しかたについては121ページ、対戦プレイでの黒子の必勝法については220ページを参照していただきたい。

★必殺技タイムチャートの見かた（この図は技を空振りさせたときのデータをもとに作成）









羅将神ミヅキ





プロフィール

名前：羅将神ミヅキ
声優：生駒治美
流派：言霊邪霊の法
武器銘：ミ・ゴウの玉串
生年月日：1???年5月7日
年齢：25歳
出身地：隠岐
血ノ型：AB型
身長：5尺5寸
体重：13貫目
三体数：B88・W58・H90
趣向：横笛
家族構成：父
宝物：神獣鏡
好きなもの：毒蛇
嫌いなもの：真の闇
コンプレックス：なし
剣の道についてどう考えてる？：滅びの道
尊敬する人：アンブロジア
特技：アンブロジアの調教
平和だと思うとき：あったら困る
好みのタイプ：魔界に住める人
現代社会での彼らは……？：社長秘書

ミヅキ登場デモ

12人目のCPUキャラに勝つと、ミヅキとの対決に向けたデモが流れる。まず、魔界に入り込んだ剣士の前で、ミヅキの社が召喚される。そして、二つの宝珠が社に向かって飛んでいき、アンブロジアの思念が「破壊……滅亡……絶滅……」と語りかけてくるのだ（ちゃんと合成音声でしゃべる）。



ステージ



MESSAGE(国内版/海外版/日本語訳)

●試合前メッセージ

WELCOME TO DEVIL'S WORLD. YOU'LL NEVER FIND YOURSELF ALIVE AGAIN.

(ようこそ魔界へ、このまま生きて帰れると思うなよ。)

●試合後メッセージ(斬り勝ち用)

「ごらん、お前の国の女達が泣く姿を。ごらん、おまえの国の若者が死ぬ姿を。もう神の愛も平和もありはしない。」

NOW THAT THE WORLD IS JUST FOR ME,AND YOU HAVE GONE TO DESTRUCTION.

(ククク……これで世界は私のもの,このまま破滅の道を歩むのだ!)

●試合後メッセージ(斬り勝ち用)

「ごらん、守るべきものの崩壊を。ごらん,信じてきた偽りの数々を。すべての夢は今終わりをつげた。」

●試合後メッセージ(素手勝ち/時間切れ勝ち用)

「ごらん,私達から染み出す憎悪を。ごらん,私達が増殖させる恐怖を。争いは時の流れる限り永遠に続く。」

VOICE

セリフ	アクション
アハハハハ	挑発/魔界転生
ジャッ!	覇気陰滅陣
祟(たた)れッ!	我神飢爆魂/我神共鳴魂/我神変裂魂
コウゾオー!	天地魔境陣
お話になりませぬ!	勝利時/投げ
引き裂いてくれる!	怒り頂点
ハッ!	攻撃時
ハァッ!	攻撃時
下衆が!	攻撃時
うっ!	食らい時
あっ!	食らい時
ああ!	食らい時
ああっ!	食らい時
はあっ!	食らい時
ううう一!	食らい時
アンブロジァさまァー!	負け
あわれなこと	勝利時



羅将神ミヅキとは⁉

そもそも羅将神ミヅキとは，精神体（霊体）のような存在であり，つぎからつぎへと新しい身体に乗り移っては世界中に災厄を引き起こしてきた。『真サムスピ』では，神通力を持つ舞妓・美州鬼（または美州姫）に憑依した姿で現世に出現している。

下記は，羅将神ミヅキと美州鬼との関係をフローチャート化したものである。和狆・黒子との出会いも記されているのが興味深い。

羅将神ミヅキ

約一千年前，隠岐に生まれるが，口減らしのために，舟に乗せて捨てられる。赤子は捨てられた憎悪から，朽ちていく肉体をいけにえにアンブロジァと仮契約し，不死化する。

▼

捨てられた舟は見えない力によって，下北半島・陸奥湾に漂着する。
赤子は「みづき」と名付けられ，村人に育てられる。

▼

みづきは恐山の霊力を吸収しながら成長する。

▼

13年後，霊力を貯えたみづきは，村一つをいけにえにしてアンブロジァと正式に契約する。

▼

アンブロジァの力を得たみづきは，「羅将神ミヅキ」と名乗り，数百年間にわたり，世界中に災厄を起こしつづける。
（この間に数回，身体を交換する。契約したことで不死ではあるが，力を増幅するためには他人の肉体を取り込み，魂を吸収する必要があった）。

▼

三百年ほど前，取り込んでいる身体に限界がきたため，新たな身体を探すも見つけることができず，一度恐山で休眠する。

美州鬼（びずき）

二百数十年ほど前，度会（「わたらい」，現在の伊勢）に生まれる。

▼

12歳にして，その舞いを観た者を虜にする舞妓として有名になる。

▼

16歳のとき，神通力に目覚め，その舞いは人々を魅了するばかりでなく，魔物をも魅了，調伏した。

▼

25歳のとき，羅将神ミヅキの存在を知り，その魔物を調伏し平和のために使おうと，恐山の封印を解く。

▼

二百年ほど前，休眠していたミヅキを起こし調伏しようとした美州鬼という舞妓を取り込み，自分の能力を強化する。

▼

百数十年ほど前，闇の勢力が減衰期を迎えたため，ミヅキも封印される（実際には自分自身で眠りに入った(＊1)）。

▼

三十数年前，眠りを妨げた花諷院和狆と黒子を霊体のみで一蹴する。（＊2）

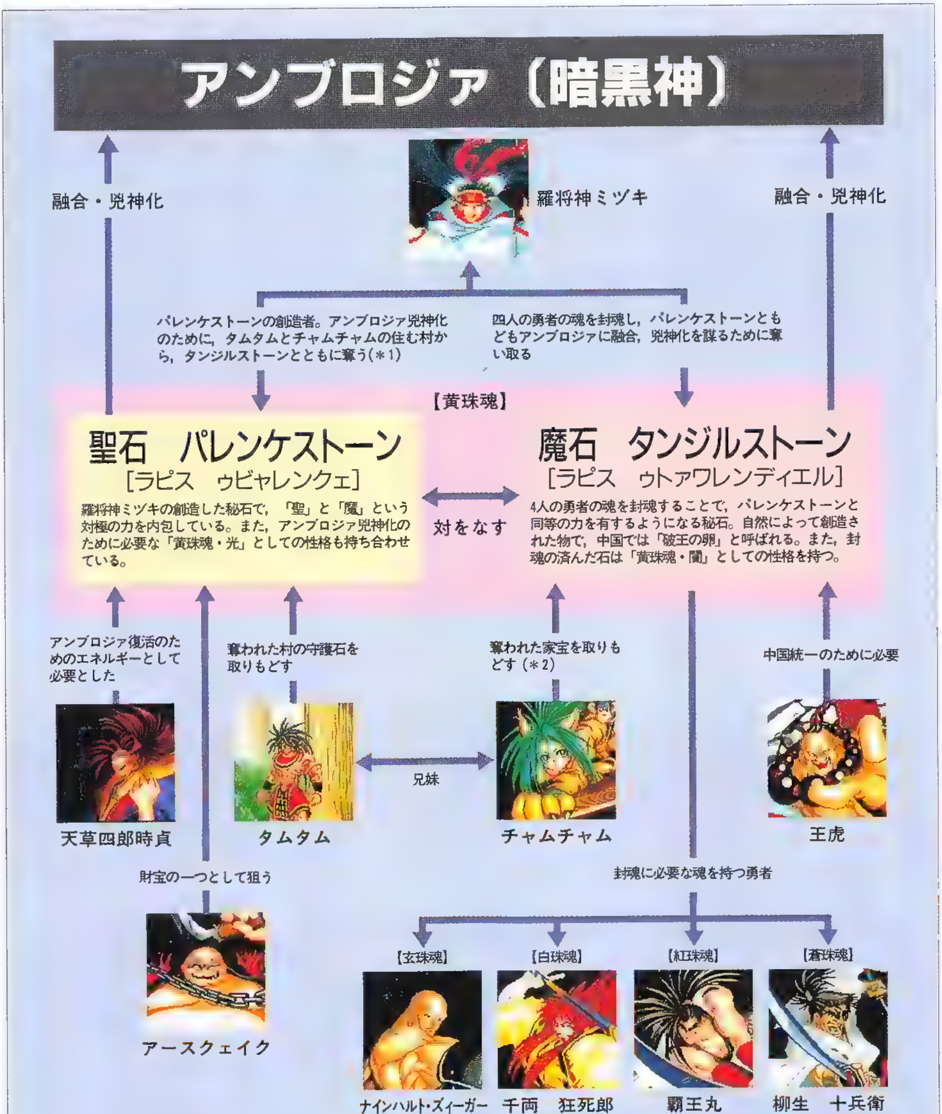
▼

天草四郎時貞の出現により，暗黒の力の活性化にともない，ミヅキも覚醒する。

（＊1）抵抗しないにもかかわらず，封印を施すのに法力僧数十人の命を必要とした。
（＊2）一応封印されていたため，肉体ごとでるのは不可能だったが，霊体のみなら自在にでることが可能であった。

パレンケストーンとタンジルストーンを中心とした相関図

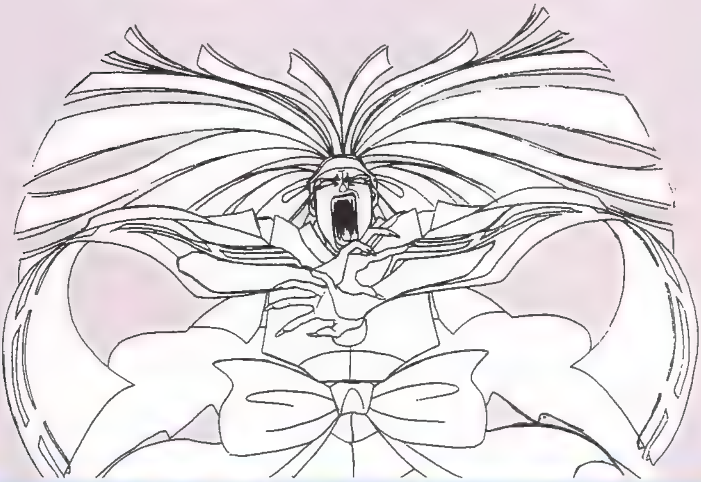
ミヅキ・ステージでミヅキが引き連れている黒魔獣は，あくまでもアンブロジァの思念が実体化したものである。アンブロジァをさらに兇神化するためには，ミヅキが創造したパレンケストーンと，チャムチャムから奪い取ったタンジルストーンを融合する必要がある。ただし，覇王丸，狂死郎，十兵衛，ズィーガーの4人の魂を封じ込めないと，タンジルストーンはその効力を発揮しない。よってミヅキは，この4人の命をつけ狙うのだ。



（＊1）もともとミヅキが創造したものなので「魔石」と呼ぶほうがふさわしいのだが，彼女は自らの力を使わず，秘石に「力」を蓄積するため，タムタムの村に「聖石」として奉らせたのである。村人の信仰によって貯えられた「聖」の力は，対極の「魔」の力でもあり，労せずして強大な力を内包した秘石となった。これがパレンケストーンが「聖石」と呼ばれる由縁である。

（＊2）チャムチャムのご先祖が，ハレハレ山の中腹あたりにある滝で見つけた石で，滝に流れこむ霊水によって研がれた秘石はハレハレ山の霊力を内包していた。またハレハレ山（聖なる魔のすまう山）で見つけたので，畏怖をこめて「魔石」と呼ばれる。





（※1）ここを文章化する事は非常に難しい。あえて文字を使用するならば……

黒　泣き声　恨み　黒　悲鳴
怨念　黒　嫉妬　怒り
叫び　妬み　殺　黒　憎悪　黒　黒
黒　殺　黒　中傷　怨念
憎悪　悲鳴　黒　妬み　泣き声

……とまぁこんな感じ。



MIZUKI

羅将神ミヅキ

この世のすべての夢は今終わりを告げた

ねっとりとした空気が流れている。周囲は完全な黒、闇さえもここでは輝いてしまう程究極の暗黒。ここは現世の者達がいうところの魔界である。亡者の啜り泣く声が無限に続くBGM。ありとあらゆる負の感情が辺りをおし包んでいた。（※1）

ＧＦＧＦＦＦＦＦ。

魔界が動いた。宙を漂う数万の亡者が潰され消滅し、また再生する。ここ魔界の魂は、無限の消滅と再生を繰り返す。その度に、啜り泣く声が心地よく魔界に響き渡る。

ＧＧＧＦＦＦＧＦＧＦＦＦ。

再び魔界が動き出そうとし…………………止まる。

……ＧＦＦ。

魔界が嗤ったような気がした。微かに吹いた魔風に数万の亡者が吹き飛ばされ塵になり、そして再生する。

ＧＦＧＦＦＦ……愚かな……我が分身……を……取り込もうと云うのか……ＧＦＦＦ。

ＧＦＦＦＦＦ………おもしろい………。

魔界が震えた。

「あっ、ああああああああっ………あうあう…ああっあああああああうううあううう………」

身体を締め付けられる恐怖。朦朧とする意識。………魂が闇に染められていく。

（先程までは、押さえ込んでいたのに……）

「………様！」

遠くから自分を呼ぶ声がする。

…………わたしの名を…………わたしの…………わたしは…………。

魔界が吠えた。

「ああああああっ、ああうあう……ラキラキ……あああああんううううあうううう……ラキ………」

意識が遠退く。今までには無かった身体を絞め上げるこの恐…………いや、快……感？

……快感。

（わたしでは……）

その瞬間、心が弾けた。

「………様、大丈夫ですか？」

耳障りな音が、臭いがする。それに、わたしの名は…………では無い。

「ラキ　ラキキキ………」

力が漲る。軽く右手を振り払う。

ごうっ。

ずぴゅう。

驚愕、悲鳴、絶叫、…………血の心地よい香りが辺りに広がる。

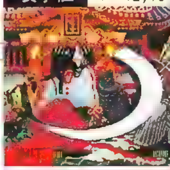
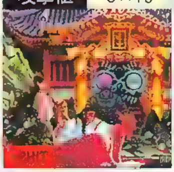
「ラキ　ラキキキ、わたしの名は……羅将神ミヅキ。この世のすべての夢は今終わりを告げた。もう神の愛も平和もありはしない。あるのは憎悪と恐怖と我が魔界のみ」

魔界が嗤った。

再び、この世に最凶の魔が甦った。生きるものに絶望を与えるために、世界を暗黒に変えるために。

基本技

ミヅキの武器は壊れないため，武器なし状態は存在しない。蹴り技がジャンプ弱攻撃のみというのも特徴だ。近距離の弱＆中斬りは張り手の連打。ジャンプ強斬りは，当たりかたによって２ヒットする

	弱斬り	中斬り	強斬り
立ち(近距離)	邪掌（しゃしょう） 攻撃値 11+11+11 	邪掌連呪（しゃしょうれんじゅ） 攻撃値 3×16 	覇邪滅煌呪（はじゃめっこうじゅ） 攻撃値 17+25,42,32 
立ち(遠距離)	覇邪兇煌呪（はじゃきょうこうじゅ） 攻撃値 11 	覇邪兇煌呪 攻撃値 7+12,19 	覇邪滅煌呪 攻撃値 6+23,40 
しゃがみ(近距離)	邪掌 攻撃値 11+11+11 	邪掌連呪 攻撃値 3×16 	覇邪滅煌呪 攻撃値 32 
しゃがみ(遠距離)	覇邪兇煌呪 攻撃値 11 	覇邪兇煌呪 攻撃値 32 	覇邪滅煌呪 攻撃値 32 

組み技

神[illegible]殺陣

攻撃値
23

相手をつかみ、念を込めて一定の高さまで浮上させたのち、払いグシを振り下ろして地面にたたきつける。頭を下にして相手が落ちてくるのは、上空で反転させられているためだ。



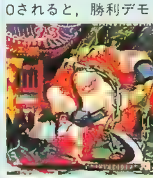


対アースクェイク専用組み技

覇気幻魔殺（はきげんまさつ）

攻撃値
15＋18

専用組み技で唯一の，斬り技の連係。これでKOされると，勝利デモも斬り技KOのものになる。




	弱斬り	中斬り	強斬り	弱蹴り(近距離)	弱蹴り(遠距離)
垂直ジャンプ	覇邪兇煌呪 攻撃値 11 	覇邪兇煌呪 攻撃値 11 	覇邪滅煌呪 攻撃値 2+20,32 	邪神脚（じゃしんきゃく） 攻撃値 10 	邪神脚 攻撃値 10 
ななめジャンプ	覇邪兇煌呪 攻撃値 11 	覇邪兇煌呪 攻撃値 11 	覇邪滅煌呪 攻撃値 12+20,32 	邪神脚 攻撃値 10 	邪神脚 攻撃値 10 

※攻撃値の欄の「42,32」という表記は，攻撃の当たりかたによって攻撃値が変化することを表わす。
また，「17＋25」という表記は，多段ヒットする技の各ヒット時の攻撃値を表わしている。

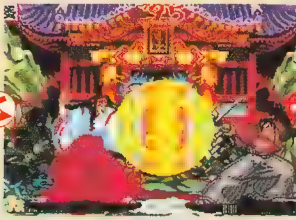
邪心共鳴，覇気陰滅陣，天地魔境陣は技の動作開始と同時に呪文が自動発射されるため，ミヅキに攻撃を当てても，呪文は止められない。ただし，ガードすれば体力をケズられずに怒りゲージを増やせる（増えないときもある）

邪心共鳴

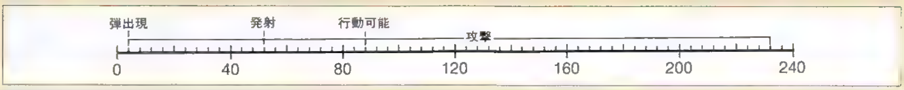
攻撃値	最大ヒット数	最大ケズリ数
5	1	0

目の前に梵字と四つの光球を呼びだす。梵字と光球は呪文（それぞれKu，Si，Sa，Waと書かれている）となってゆっくり前方へ飛行し，食らった相手に死神を憑依させて，死神が指折り数え終わるまでの約6秒間，上下左右の操作を逆にしてしまう。技の動作を止めても呪文の発射は止められないが，憑依中に再度呪文を食らうと，死神が離れて通常の状態にもどる。









［共通動作］そばにひかえている魔獣（正体はアンブロジァの思念の一部）に指示をあたえると，魔獣は黄金のタテガミをはやした巨大な形態へと変貌して，前方へ突進する。

	我神共鳴魂	我神飢爆魂
攻撃値	32＋6	16＋16
最大ヒット数	2	2
最大ケズリ数	2	0

我神共鳴魂

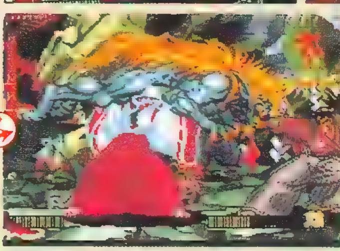
魔獣が高速で突進し，相手に体当たりをしかける。ヒット回数は当たりかたによってちがい，地上にいる相手の本体に直撃した場合だけ2ヒットする。

突進をかわされた場合は，画面外まで走っていったのち，定位置へと超高速で舞いもどる。

我神飢爆魂

我神共鳴魂よりも突進速度は少し遅く，ヒットした相手にのしかかって3回かみつく（相手が空中にいても地上に引きずり下ろす）。魔獣本体が攻撃を食らうと，もとの姿にもどって徒歩で帰っていくが，攻撃判定がでるまで（魔獣本体は）全身無敵だ。これは我神共鳴魂も同様。



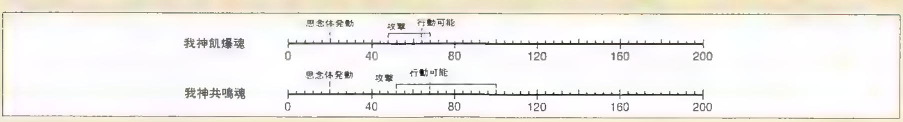



我神共鳴魂



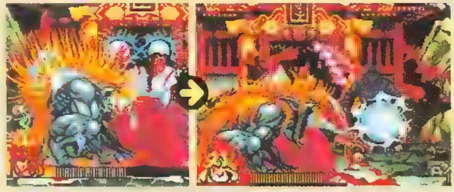
我神飢爆魂





我神変裂魂（がしんへんれつこん）

攻撃値	最大ケズリ数
16	0

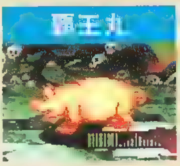


魔獣が巨大化し，低速で飛んでいく光弾を口から発射する。食らった相手は約6秒間，無力な姿へと変えられてしまう（レバーやボタン入力による変身時間の短縮はできない）。なお，ケズリ能力はないため，ガードすればダメージは受けない。



変身後の姿

我神変裂魂を食らったキャラはブタ（ガルフォードは犬，チャムチャムは猿）になってしまう。変身中はガード不可の無防備状態で，前後に低速で移動する以外の動作もできなくなる。



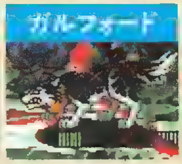
▲手足の赤いサポーターになごりが見られる



▲残念ながら鷹ではない。頭には赤いリボン



▲首に赤いマフラー。赤いものがつづくなぁ



▲パピィそのまま。二匹並ぶと区別がつかん



▲首に数珠。さすがに石柱は持っていない



▲よく見ると，花を一輪口にくわえているのだ



▲顔のメイクは，怒り状態ではちゃんと赤くなる



▲ボロの上着をそのままはおっている



▲タネもしかけもない，まさにただのブタ



▲つねに手前の目に眼帯をつけている



▲耳の横にトレードマーク（？）の赤いバラ



▲幻十郎ガエルではない。残念。背中には刀キズ



▲パクパク化する。見た目もまったく同じだ



▲アースクェイクとの区別がつかないぞ



▲よく見ると目元にシワが。白いアゴヒゲも生えている

魔界転生（まかいてんしょう）

高笑いを残して魔法陣の中に吸い込まれていき，その直後，吸い込まれた場所の後方（画面端）か前方（相手の背後）のどちらかの地面より出現してくる移動技。動作開始直後から動作終了まで完全無敵となっており，行動可能になるまで，組み技を含むすべての攻撃を食らわない。







覇気陰滅陣（はきいんめつじん）

攻撃値	最大ヒット数	最大ケズリ数
3＋32	2	0

ミヅキの足元に現れた魔法陣が地面を滑走する。食らった相手は魔法陣からはえてきた腕に引き込まれ，直後，落雷に包まれて上空から落下，地面に激突すると燃え上がって吹き飛ぶ。

魔法陣は地面をはうため立ちガードで防げないが，地面から体が離れていれば回避できる。飛び道具や飛び道具反射技による相殺も可能だ。魔法陣を食らうと同時にミヅキに攻撃を当てた場合，3ポイントのダメージを受けるだけで魔法陣は消える（飛び道具を当てた場合は無効）。



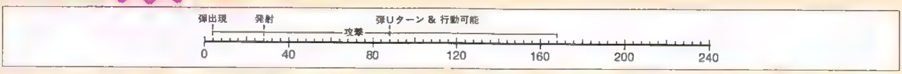


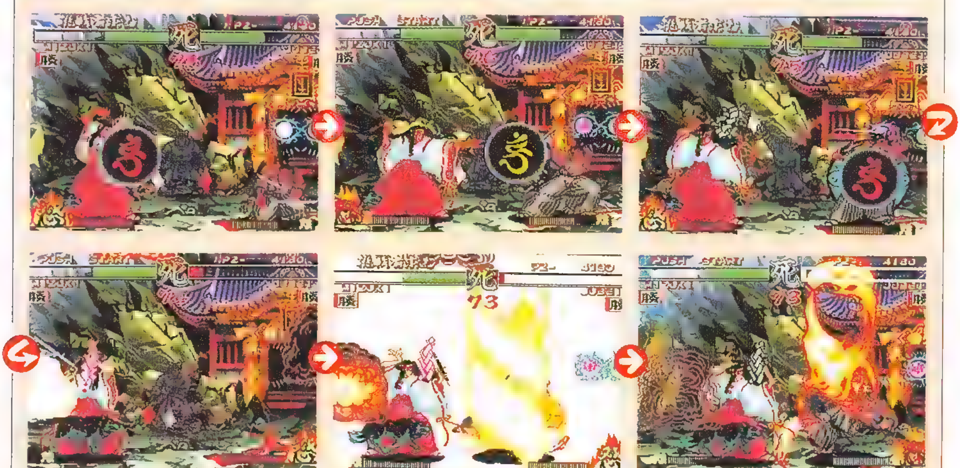
武器破壊必殺技（超必殺技）

天地魔境陣

攻撃値	最大ケズリ数
3+8×7+4	0

中央に梵字の描かれた黒い光弾を前方にはなつ。光弾は徐々に減速し，一定距離で反転，今度は加速しながら逆方向へ飛んでいく。ヒットすると光弾は相手に貼りつき，画面内を跳ね回ったのち，地面で火柱を上げて相手を燃やす。覇気陰滅陣と同様，相手にヒットするのと同時にミヅキが攻撃を受けると，光弾は消滅する。







ミヅキを倒せ!!

対CPU戦ミヅキ完全攻略法

CPUがあやつる12人の相手を倒すと出現する羅将神ミヅキ。大量8ページを使って，ミヅキを倒すのに有効な基本戦略と，キャラ別の攻略法を紹介するぞ。

ミヅキの特徴

プレイヤーが使用することのできない対CPU戦専用キャラであるミヅキは，巫子（みこ）の姿で魔獣をしたがえた，一種異様ないでたちをしている。

決して壊れない（手放すこともない）払いグシを武器に，多彩な飛び道具と魔獣による遠隔攻撃，そして踏み込みによる高速移動や無敵のワープ技で，自在の攻撃を仕掛けてくる強敵だ。攻撃時のスキも少なく，能力的な欠点は見あたらない。

魔法陣は念を込めた瞬間から自動発射されるため，発射の阻止は不可能。武器破壊必殺技の天地魔境陣もこれに該当するため，怒り頂点状態のミヅキに対してうかつに手をだすことは，まさに死を意味すると言えよう。



▲邪心共鳴を食らったら，↗でしゃがみガード，➡で立ちガードしよう（右向き時）



◀地をはう飛び道具の覇気陰滅陣は、しゃがみガードでしか防御できない



▶我神変裂魂を食らうと無防備な姿に。追加ダメージ必至

ミヅキのおもな行動パターン

待ちモード

体力が多いときの基本戦法。つかず離れずの間合いを前後しながら，おもに魔獣が突進する必殺技，我神飢爆魂と我神共鳴魂でケンセイしてくる。

また，遠くから邪心共鳴or我神変裂魂をだしてきたら，飛び道具で相殺しないかぎり，直後に魔界転生でこちらの背後へワープしてくる。距離によっては，弾を受ける直前に位置が入れ替わりガード方向が逆転するので，混乱しやすい。ワープ投げを食らう場合もあるため，動かずに待つのは愚策だ。



◀邪心共鳴や我神変裂魂→魔界転生で挟み打ちしてくる。ガードは困難だ

攻めモード

ミヅキの体力減少に比例して多用してくるモード。踏み込みを活用してジワジワ間合いをつめてきたり，いきなりの急接近から投げorしゃがみ強斬りの2択を狙ってくるぞ。CPUお得意の「こちらの行動と同時に反応」もあって手をだせずにいると，今度は投げにくる。弱攻撃のケンセイで阻止したい。

また，こちらの攻撃に反応して魔界転生で消えた場合，ほぼ確実に背後へとワープしてくる。大技をだしていると反撃を受けることは必至だ。



◀基本技は多段ヒットするものが多く、アッという間に体力を奪われる

怒り頂点モード

基本的な行動は「攻めモード」だが，最大のちがいは，攻撃力増加による一発気絶の危険と，武器破壊必殺技の天地魔境陣を使用してくることだ。

天地魔境陣は呪文詠唱の瞬間から攻撃判定が出現し，ミヅキがダメージを受けても消滅しない。ケンセイ技やジャンプ攻撃にあわせられたら，まず助からない。さいわいミヅキの怒り時間は短いので，しゃがみ弱蹴りで反撃をさそい，それをガードしてまた弱攻撃……で時間をかせぐのが得策。



◀ミヅキは怒りゲージがすぐたまるので、調子にのるといきなり地獄行き

こちらの攻撃に対する反応

地上攻撃に対して

こちらの攻撃を見たあと，あるいはそれと同時に，多彩な反撃技をだしてくる。たいがいは単発だが，遠距離立ち中斬り→我神飢爆魂（共鳴魂）or覇気陰滅陣のような連係技もある。邪心共鳴，覇気陰滅陣，天地魔境陣といった必殺技で相打ち狙いをされると回避は困難だ。なお，目の前で攻撃を空振らせた場合は，あまり反応しない。



◀体力が少ないと，攻撃を魔界転生（背後にくる）で回避し反撃してくる

跳び込みに対して

近距離立ち弱or強斬り，遠距離立ち強斬り，ジャンプ斬りor蹴り，邪心共鳴or飢爆魂，我神共鳴魂，天地魔境陣といった多彩な技を使うが，絶対に撃墜してくるワケではない点が救い。ただし，ガード後やしゃがんで攻撃をスカしたあとの投げは，いつでも使ってくるぞ。体力が少ないと魔界転生（こちらの背後にワープ）もある。



◀邪心共鳴の効果は，もう一発食らえばわずかなダメージで消せるぞ

必殺技に対して

ほぼ確実に適切な対応をしてくる。攻撃後にスキのできる必殺技は，ヒットする保証でもないかぎり使わないほうがいい。対応手段も複数あり，有効そうに見せかけて，つぎに闘うときは徹底的にツブしてくる場合も多い。

ただし，その複数の対応すべてにこちらも対処できるなら，そこからパターン化が可能だ。



◀一回効いたからといって多用すると，カウンターを食らうハメになる

基本戦略

ここからは，対ミヅキ戦でほぼ全キャラが使用可能な共通戦法を紹介しよう。おぼえることは多いが，キャラ別攻略法と併用できれば，勝率は確実に上がるぞ。

ミヅキは反応技が多彩なため，完全なパターン化はほぼ無理。偶然にたよらず勝つためには，チャンスに攻撃を当てられるということが，もっとも重要になるのだ。

ジャンプ攻撃スカし投げ

ミヅキのギリギリ背後に着地できる間合いから，ミヅキが行動を起こす前に前方ジャンプし，すぐに何か攻撃をだす（昇り攻撃）。すると撃墜を狙ってくるが，その大半は当たらないので，着地と同時に投げをキメられるぞ。

狙い目は，ミヅキが前進してくるとき，倒れているミヅキが起き上がる瞬間，魔界転生で背後にワープしてくる瞬間だ。ただし，大きく跳び越えてしまうと，投げにいけないばかりか反撃を受ける（逆に投げられる）。魔獣の突進で落とされる場合もある。

なお，投げたあと間合いを調整し，ミヅキの起き上がりにふたたび狙えば，連続して投げに持ち込める，いわゆる投げハメが可能だ。投げのあとの硬直が長い幻庵も，投げのあと踏み込みで接近すればハメが可能となる。

投げに使うボタンは中斬りがいいが，十兵衛，アースクェイク，シャルロットは必殺技の暴発が恐いので，中蹴りで投げよう。和狆も中斬りの投げは硬直が長いので，別の投げを使いたい。

これを狙いにくいキャラは狂死郎，アースクェイク（投げの硬直が長すぎる）。右京，王虎，和狆も高難度だ。

ジャンプ直後に攻撃をだしたあと，着地と同時に投げ！



▲間合いをはかって前方ジャンプし，昇り攻撃をミヅキの目の前で空振りさせる



▲すると，高確率でミヅキは対空迎撃をしようと行動するが，大半は食らわない



▲後方にレバーを入れたまま，着地と同時にボタンを押して（連打も可）投げだ

天地魔境陣に注意！



▲天地魔境陣をだされていた場合，ナコルル，半蔵，ガルフォードの中斬り投げは，動作中に魔境陣を食らうことがある

ケンセイ技→ジャンプ攻撃からの連続技

攻撃がギリギリ届く間合いで，リーチがありスキの少ない技を当てて（ケンセイして）ミヅキの動きを固定したら，すかさず前方ジャンプから連続技を狙う。なかばバクチの戦法で，反撃を受ける確率も高いが，ツボにハマれば一気にケリをつけることも可能だ。

なお，ミヅキが画面端にいる場合は途中でガードされたり，ジャンプ攻撃をガード後に投げ返されてしまう。ひとまず後退して，ミヅキを画面中央までおびきだそう。怒り頂点状態のミヅキにも使わないほうがいい。

連続技を狙える状況はほかにもある。下の「応用パターン」がその例だ。とくに，魔界転生に対する後方ジャンプからの連続技は有効度が高いぞ。ただし，シャルロットだけはミヅキを跳び越えられないため，ジャンプ強斬りをうしろで当てる必要がある。ムズかしいので狙わないほうがいいだろう。

このほかに，前方ジャンプ攻撃→目押し（129ページ）で前方ジャンプ→めくり攻撃から連続技，という流れもある。

基本はこれだ！

ジャンプ攻撃は，ミヅキの頭を狙って早めにだす。ミヅキが画面端にいる場合は，いったん後退して接近を待とう



▲スキが少なくリーチのある技を当ててケンセイし，前方ジャンプ



▲ミヅキが覇気陰滅陣をだしていたら，ほぼ確実にキメられる

ただし，こういうことも……



▲ケンセイ技に必殺技で相打ちを仕掛けてくる。弱攻撃でも回避は困難



▲跳び込み攻撃を必殺技で撃墜される。天地魔境陣だと目も当てられない

応用パターン

前方ジャンプ攻撃→垂直ジャンプ攻撃



▲前方ジャンプ強攻撃をガードさせて，着地と同時に目押しして垂直ジャンプ



▲ミヅキが遠距離立ち強斬りを空振ったら，上から強攻撃をたたき込む。連続技も可能

背後へのワープに後方ジャンプから



▲こちらの攻撃に対する反応で魔界転生を使ったら，ほぼ確実に背後へワープしてくる



▲出現直前に後方ジャンプ攻撃。それも回避されたら再度ジャンプだ。しつこくいけ！

有効なケンセイ技と連続技一覧表

キャラ名	おもなケンセイ技	有効な連続技
覇王丸	立ち弱or中斬り	ジャンプ強斬り→遠距離立ち強斬り
ナコルル	立ち弱or中蹴り	ジャンプ強斬りor強蹴り→遠距離立ち中蹴り
半蔵	立ち中斬り	ジャンプ強斬り→遠距離立ち中斬り
ガルフォード	立ち中斬り	ジャンプ強斬り→遠距離立ち中斬り
王虎	しゃがみ弱or中斬り	ジャンプ（昇り）強蹴り→遠距離立ち強蹴り
右京	しゃがみ弱or中斬り	ジャンプ強斬り→遠距離立ち中斬り
狂死郎	立ち弱斬り，しゃがみ弱or中斬り	ジャンプ強蹴り→遠距離立ち強斬り
幻庵	しゃがみ弱or中斬り	ジャンプ強斬り→近距離立ち弱斬り
アースクェイク	しゃがみ弱斬り	ジャンプ強蹴り→しゃがみ弱or強斬り
十兵衛	立ち弱斬り，しゃがみ弱or中斬り	ジャンプ強斬り→しゃがみ中斬り
シャルロット	しゃがみ弱斬り，立ち弱or中斬り	ジャンプ強斬り→遠距離しゃがみ中or強斬り
幻十郎	立ち弱or中斬り，立ち弱or中蹴り	ジャンプ強斬り→遠距離立ち中or強斬り
チャムチャム	立ち強斬り，しゃがみ中or強斬り	ジャンプ強斬りor中蹴り→しゃがみ中or強蹴り
ズィーガー	立ち中斬り，立ち中or強蹴り	ジャンプ強蹴り→遠距離立ち強斬り
和狆	立ち弱or強斬り	ジャンプ強蹴り→遠距離立ち強斬り

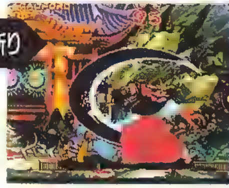
※「おもなケンセイ技」のデータは，すべて遠距離時のもの

反撃が可能な技

ミヅキの以下の技は，動作中のスキにこちらの攻撃をヒットさせられる。とくに遠距離立ち強斬りに対してはできるだけ反撃したい。反撃に使う技は，前のページの表にある「おもなケンセイ技」が確実だ。背後へのワープに対しては，後方ジャンプからの連続技か，ジャンプ攻撃スカし投げを狙おう。

遠距離立ち強斬り

スキの少ないミヅキの攻撃の中で，この基本技だけは，しゃがみガードした場合，大きなスキができる。すかさず反撃だ


▲この斬り技を弾かずにガードすると，かなり大きなスキを見せる


▲リーチが長い技で反撃。キャラによっては強斬り攻撃も間に合う

覇気陰滅陣

至近距離でしゃがみガードした場合にかぎり反撃可能。跳び越えての攻撃も可



背後へのワープ

本文の方法か，一歩前進してミヅキの攻撃をしゃがみガード後に，反撃が可能





近距離立ち中斬り

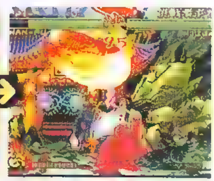
張り手の最中に間合いの外に弾きだされた場合のみ，反撃が可能だ



挑発

攻撃のあとたまに使う。スタート直後に怒髪柱撃をだすと，反応してだす場合も





武器なし時の対処

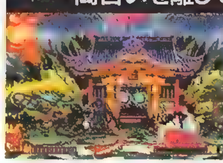
天地魔境陣を食らって素手状態にされても，あきらめるのは早い。つぎの武器がくるまでネバるのだ。遠距離では魔獣による攻撃をひたすら避けるかガードし，接近されたらジャンプ中蹴り→しゃがみ弱斬りの連続技を狙う。和狆のようにしゃがみ弱蹴りのリーチが短いキャラは，しゃがみ弱斬りなどリーチのある弱or中攻撃を使おう。

前方ジャンプ中蹴り→しゃがみ弱蹴り


▲とりあえず跳び込んで中蹴りを当て，着地してすぐにしゃがみ弱蹴り。撃墜された場合はやり直し


▲なぜか，よくしゃがみ弱蹴りを食らってくれる。ミヅキが怒るまでこの連続技をつづけてもいい

間合いを離してひたすらよける


▲魔獣の突進をジャンプで避ける。ミヅキのケズリ技は我神共鳴魂だけなので，ガードしていてもいい


▲邪心共鳴or我神変裂魂→魔界転生は，弾を踏み込み前転か前方ジャンプ→退き込みで回避＋逃げる

ミヅキが画面端にいるときの対処

ミヅキを画面端まで追いつめたり，自分が画面端にいるときに魔界転生で背後にきた場合，うかつに攻撃を仕掛けると投げ返しなどの反撃を受けてしまう。魔界転生は踏み込みで回避しよう。まちがってもジャンプ攻撃からの連続技は狙わないように。

引きぎわが肝心

ミヅキが画面端にきたら，とりあえず後退してミヅキを画面中央まで誘いだし，それから攻撃しよう




▲ジャンプ攻撃を当てたあと，ほぼ確実に投げ返されてしまうのだ

キャラ別攻略法

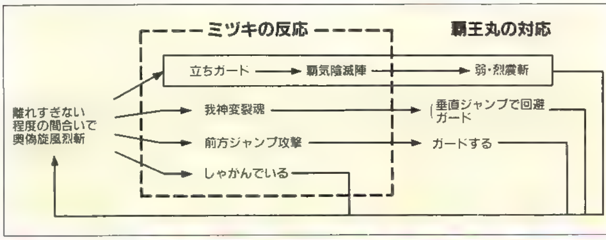
ここからは各キャラごとの攻略法を紹介しよう。一部のキャラには，戦法を簡潔にまとめたフローチャートもついているぞ。なお，こちらが攻撃をはじめる前にミヅキが攻撃をだしていると，さすがに紹介している戦法もつうじないので忘れないように。ちなみに，CPUのランクは4（ネオジオ版は「MVS」）以上を基準にしている。

覇王丸

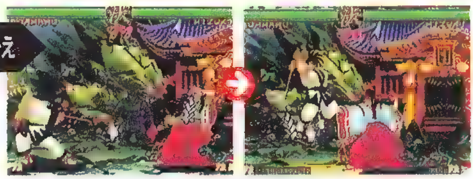
旋風ってね！ おっしゃあ!!

お互いの間合いがスタート時くらいのときに奥偽　旋風烈斬（ニセ旋風裂斬）をだして，ミヅキの反応を見る。しゃがんでいたらやり直し。我神変裂魂がきた場合は，垂直ジャンプでかわしてやり直し。跳んできたら，攻撃をガードしてからやり直しだ。

立ちガード姿勢をとったら覇気陰滅陣がくる。弱・烈震斬で魔法陣を跳び越えながら斬り，間合いを調整してミヅキの起き上がりに奥偽　旋風烈斬をあわせ，パターンにハメよう。ただし，ミヅキが怒り頂点ポーズをとっているあいだは反応がニブくなるので注意。



覇気陰滅陣をさそえ



写真くらいの間合いで奥偽 旋風烈斬。ミヅキがガード姿勢をとったら弱・烈震斬だ

ナコルル

基本戦略を使うのが一番確実

基本戦略の「ジャンプ攻撃スカし投げ」を使う。スタート時より1歩踏み込んだ間合いから，昇り強斬り（前方ジャンプしてすぐに強斬り）をだし，着地と同時に中斬りボタンで投げる。以降，ミヅキが起き上がるところに昇り強斬り→投げをくり返そう。

なお，ミヅキが天地魔境陣をだしたら，着地時の投げは強斬りを使うように。基本戦略のほうでも触れたとおり，投げたあとの硬直中に天地魔境陣につかまる危険性があるからだ。

こんな戦法もある



画面端へ投げたあと，起き上がりに中レラムツベを重ねる。邪心共鳴以外の対応は（慣れれば魔界転生さえ）着地後に投げることが可能だ

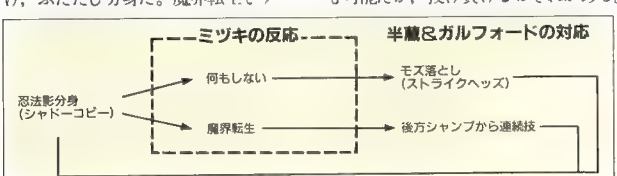
服部半蔵&ガルフォード

分身→投げor連続技の2択

ふたりとも同じ戦法でいける。まずは，ミヅキが右ならBボタン，左ならAボタンで影分身（シャドーコピー）。ミヅキが範囲内にいたら，すかさず強モズ落とし（ストライクヘッズ）で投げ，ふたたび分身だ。魔界転生でワープした場合は背後にくるので，出現する直前に後方ジャンプし，ジャンプ強斬り→遠距離立ち中斬りの連続技を狙おう。ミヅキが出現した瞬間を狙って，空ジャンプモズ落としを仕掛けることも可能だが，投げ負けるおそれがある。



◀まずは分身する。ミヅキが分身に反応しないなら投げてしまおう





▶魔界転生を使ったら，後方ジャンプ強斬りから連続技狙いだ

王虎　しゃがみ強斬りに賭けろ

お互いの間合いがスタート時くらいのときにしゃがみ弱蹴りを1発だして，ミヅキの反応を見る。ミヅキが立ちガード姿勢をとったら，すかさず遠距離しゃがみ強斬りをだすとよく当たるぞ。相打ちも多いが，体力差をつけられていなければ十分勝てる。それ以外の反応だったら，再度しゃがみ弱蹴りだ。

ミヅキが怒っているときは，しゃがみ弱蹴りでケンセイしながら待つか，間合いを少し離して中・真気功爆転法。ガードされたら，昇り中蹴り→しゃがみ弱蹴りを当てつつ武器を取りにいこう。ほかの技では，遠距離からのしゃがみ強蹴りが有効。意外に当たるぞ。

バクチの中・真気功爆転法

まれに爆転法がヒットするのが救い。魔界転生で避けられたら背後に出現するので，退き込みで逃げるか着地時に中パンチでフォローしよう



橘 右京　見た目は簡単だが慣れが必要

スタート時より1歩遠い位置から弱・残像踏み込み斬りで接近して，残像が消えた瞬間に中斬りボタンを押して後方へ投げる。投げたあとはミヅキの起き上がりに弱・残像踏み込み斬りを重ねて投げ，をくり返そう。ただし，ミヅキが怒り頂点ポーズのときに踏み込むと投げ負けるので，怒りゲージが満タンになったら接近して，ミヅキの起き上がりに基本戦法の「ジャンプ攻撃スカし投げ」を仕掛けておこう。

なお，残像踏み込み斬りの重ねが甘いと，魔界転生で避けられてしまう。このとき，お互いの左右位置が一瞬入れ替わるので，落ち着いて「進行方向へジャンプ」する。多くの場合，その下にミヅキが出現してくるから，着地する前に強斬りで攻撃だ。

踏み込み斬り→投げ

弱・残像踏み込み斬りで接近し，後方へ投げる。右に左に投げてしまおう



千両狂死郎　バクチか気合い勝負か

ミヅキの目の前で遠距離立ち強斬りを連続して空振りしつづけると，ミヅキが攻撃しようとしたところにヒットする。ガードされた場合は，ミヅキの反応を待ったあとやり直そう。相打ちもあるが，攻撃力でおぎなえる。

体力不足になったら，遠距離しゃがみ弱斬りの先端でつついて少しずつダメージを与えていこう。接近されたらしゃがみ弱蹴りでケンセイだ。魔界転生でワープしたら，後方ジャンプ強蹴り→遠距離立ち強斬りを仕掛ける。

このほか，しゃがみ弱蹴り→しゃがみ中蹴り→キャンセル弱・跳尾獅子の連発という戦法もある（弱蹴り→中蹴りは連続技でつなぐ）。踏み込んでこようが魔界転生で背後にこようが，接近してきたら，かまわずこれを狙おう。



▲ヒットするかガードされるまで，遠距離立ち強斬りを振るうべし

不知火幻庵　基本戦略を使ったほうがラク？

スタート時の間合いより1歩離れた位置から，しゃがみ強蹴りを当てにいく。ミヅキが転倒したら起き上がりに，（ガードされても反撃をガードしたあとに）しゃがみ強蹴りを使っていこう。ミヅキが跳んできたら，しゃがみ強斬り（遠近で同じ技がでる）の振り上げた爪の先端に引っかけて撃墜する。

ミヅキの怒りゲージが満タンになったり画面端まで追いつめた場合は，一度後退しておびきよせてから，またしゃがみ強蹴りを狙っていこう。魔界転生に対しては，後方ジャンプ強斬り→近距離立ち弱斬りの連続技だ。



◀しゃがみ強蹴りの2段目は、腰のあたりの食らい判定がない

とにかく攻撃を当てる

遠距離しゃがみ弱斬りによるケンセイ，しゃがみ強斬りや遠距離立ち強斬りによる撃墜も行なっていこう



アースクェイク

決め手はやはりしゃがみ強斬り

スタート時くらいに接近している状態でしゃがみ強斬りを当てると，1段目をガードされても2段目以降を食らってくれる。いきなりのしゃがみ強斬りだけでなく，ミヅキの攻撃をガードしたあと，しゃがみ弱蹴りでケンセイして反撃をさそったあとなど，スキあらば当てにいこう。ただし，怒っているミヅキに対してはひかえること。

半蔵やガルフォードのようにファットコピーで分身する手も有効。ミヅキが動かないなら投げて，しゃがみ強斬りを重ねよう。魔界転生なら背後にくるので，後方ジャンプ強蹴り→しゃがみ弱or強斬りを狙う。出現した瞬間に投げてしまうことも，一応可能だ。



▲しゃがみ強斬りがメイン。跳び越えられたら，あきらめてつぎのチャンスに賭けろ

柳生十兵衛

おやじのロマン，柳生　心眼刀

画面がズームアウトするところまで離れたら，弱・水月刀をだして反応を見る。我神飢爆魂や我神共鳴魂を食らうこともあるが，それを避けたいならしゃがみ弱蹴りなどで前記の必殺技を誘い，ガードや回避後にだせば安全だ。あるいは，「ジャンプ攻撃スカし投げ」で投げたあと狙えばいい。

ミヅキが水月刀を前方ジャンプで避けると，かならず強斬りをだしてくる。それを柳生　心眼刀で受け止めて撃墜したら，少し前進したあと，ミヅキが起き上がりきる直前に弱・水月刀をだし，ふたたびジャンプを誘おう。

接近されたら，退き込みや垂直ジャンプ中斬り→しゃがみ中斬りでつき離す。魔界転生に対しては，後方ジャンプ強斬り→しゃがみ中斬りか，踏み込みで逃走だ。なお，しゃがみ中斬りの先端がヒットしたらすぐにキャンセルで弱・水月刀をだすと，前方ジャンプを誘えるときがあるぞ。

弱・水月刀でジャンプ強斬りを誘え！


▶水月刀をミヅキが前方ジャンプでよけたら強斬りがくる。心眼刀を入力だ！

シャルロット

遠距離しゃがみ強斬りをうまく使おう

しゃがみガード姿勢で，ミヅキの接近を遠距離しゃがみ弱斬りの先端でケンセイしながら，遠距離しゃがみ強斬りも当てていく。間合いを離されたら，こちらも後退して動向をうかがうか，あるいは，前進して間合いを詰めよう。なお，遠距離しゃがみ強斬りは邪心共鳴や天地魔境陣を避けられないので，ミヅキが怒っているときは，弱斬りだけでネバったほうが安全だ。

魔界転生で背後にワープしてくるようなら，1歩前進してすぐにしゃがみガード姿勢で待つ。ミヅキの攻撃をガードしたら，すかさず遠距離しゃがみ強斬りをだすとよくヒットするぞ。たまに投げられるが，これはあきらめよう。後方ジャンプ強斬り狙いは，空振りしやすいので避けたほうがいい。

遠距離しゃがみ強斬り


我神共鳴魂や我神飢爆魂なら，攻撃をヒットさせつつ光の部分で止められるぞ

牙神幻十郎

狙うはひとつ，ジャンプ強斬りだ！

三連殺を2発（中→弱か弱→弱）当てたあと，ミヅキの反撃をガード→中斬りで逆襲，という戦法があるが，与えるダメージが小さく，一撃で逆転されてしまう。どうせなら豪快にいこう。

間合いを大きく開き，前方ジャンプ強斬りの先端を当てにいく。これは遠くから当てれば2ヒットし，さらに三連殺（弱→弱の2段）までつなげることも可能な超強力技だ。反撃がきても，ミヅキの頭を狙って高い打点で攻撃を当てれば，悪くて相打ちにできるぞ。

前方ジャンプ強斬りをガードされたら，そこから（目押しジャンプで）垂直ジャンプ強斬りを狙うか，退き込みで間合いを開いて再度狙っていくべし。


◀この直後ミヅキを斬りつつ天地魔境陣と相打ち。受けるダメージは魔境陣の弾のぶんだけだ

接近されたらしゃがみ弱蹴りでケンセイしつつ，スキを見て三連殺（強の1段だけ）で反対側に逃げてしまおう。魔界転生で避けられたら，出現する直前に後方ジャンプ強斬り。ヒットしたら三連殺（弱→弱の2段）も追加だ。

魔獣も止める強斬り

斜めジャンプ強斬りは2ヒット技。怒り状態やカウンターでキメれば一発気絶だ



チャムチャム

スライディングが起点

届くか届かないかの距離から，しゃがみ強蹴りをだす。ヒットしてミヅキが転倒したら，起き上がる瞬間に基本戦略の「ジャンプ攻撃スカし投げ」でハメてしまうか，状況に応じて以下の方法を狙ってみよう。

画面端に向けて投げたら，ミヅキがドン，ドンと2回地面に落ちた，その2回目の瞬間にあわせて強とびひっかきをだす。起き上がったミヅキは魔界転生で回避したあと，出現と同時に反撃の攻撃をだすが，それを食らう直前にこちらの投げがキマるのだ。

このほか，中ブーメラン投げ・横も使える。しゃがみ強蹴りなどで転ばせたあと，後退してから起き上がりにあわせてだすと，ミヅキが反応して覇気陰滅陣を撃ってきた場合，それをかわしつつブーメランがヒットするぞ。



◀しゃがみ強蹴りは，我神共鳴魂と天地魔境陣をくぐりつつ攻撃できる

画面端近くで狙える「とびひっかき投げハメ」



▲ミズキが地面に2回落ちた瞬間，強とびひっかきをだす　▲ミヅキは魔界転生→近距離立ち強斬りを狙ってくるので　▲レバー前方＋ボタン連打で投げる。これをくり返そう

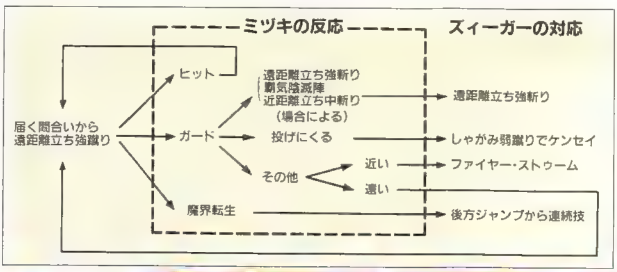
ナインハルト・ズィーガー

鋼鉄のコブシで殴れ！

スタート時より少し接近した位置から，遠距離立ち強蹴りを当てて反応を待つ。遠距離立ち強斬りか覇気陰滅陣をだしてきたら，ガード後に遠距離立ち強斬りをヒットさせられるぞ。

ほかの反応の場合は，接近状態なら覇気陰滅陣を消しつつ当たるファイヤー・ストゥームか，しゃがみ弱蹴りでケンセイしよう。接近してきての投げもこれで阻止できる。

なお，遠距離立ち強蹴りをだそうとしたところにミヅキが踏み込んでくると，2ヒット技の近距離立ち強蹴りにバケる。もし，これがヒットしたら，2段目にキャンセルをかけてティーガー・コップからの3段が狙えるぞ。



反応速度で勝負

遠距離立ち強蹴りで近づき，ミヅキの反撃を見極めて逆襲。立ち強蹴りのとき邪心共鳴をよく食らうが，気にせずいけ！



▲覇気陰滅陣をも跳び越える遠距離立ち強蹴りを当てて反応を見る　▲遠距離立ち強斬りか覇気陰滅陣をガードしたら立ち強斬りで反撃

花諷院和狆

立ち強斬りで楽勝

ミヅキの動向に注意しながら，遠距離立ち強斬りを当てていく。ヒットしたら，すかさずキャンセルで縛鎖杖撃。強斬りがめり込むようにヒットしていた場合は連続でつながり，ミヅキは気絶状態になるぞ。あとは同じ連続技をくり返してハメてしまおう。



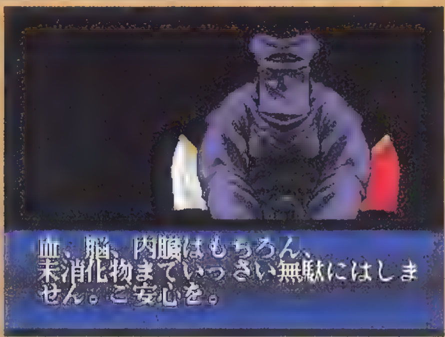
◀遠距離立ち強斬り→縛鎖杖撃の連続技にはミヅキもタジタジだ

黒子



プロフィール

名前：黒子（くろこ）
声優：矢野栄路（審判時）
　　　西村寿一（対戦時）
流派：？
武器銘：なし
生年月日：????年5月27日
年齢：不詳
出身地：日本・河内
血ノ型：AB型
身長：5尺2寸
体重：12貫目
趣向：決闘での審判役をすること
家族構成：弟・二郎／三郎／四郎／五郎（五つ子）
宝物：四人の弟
好きなもの：舞台裏の雰囲気
嫌いなもの：台詞覚えの悪い役者
コンプレックス：顔を隠さないと人前にでれないこと
剣の道についてどう考えている？：名勝負に立ち会える好機
尊敬する人：師
特技：死んだ人間を生き返らせる
平和だと思うとき：家で素顔をだしているとき
好みのタイプ：素晴らしい熟年女優
現代社会での彼らは……？：黒子



スタート



ステージ

ヒマラヤ・[illegible]



MESSAGE(国内版/海外版/日本語訳)

●CPU黒子乱入時メッセージ
「CONGRATULATIONS! いやあ,大変お強い。ぜひ,お手あわせを。」
WELL,WELL. VERY STRONG YOU ARE! DO FIGHT WITH ME.
(いやいやお強いですねー。ぜひ私とお手合わせ願います。)

●試合前メッセージ
「手術を開始しましょうか。」
BE ON YOUR GUARD,PLEASE. I AM REALLY STRONG.
(気をつけて下さい。私は強いですよ。)

●試合前メッセージ(同キャラ用)
「おや? あなたも黒子ですか。何をかくそう,実は私も黒子です。」

●試合後メッセージ(斬り勝ち用)
「ついでに盲腸も切っておきました。」
WHAT? NO MORE? I'M STRONGER THAN YOU.
(なんだ,私の方が強かったようですね。)

●試合後メッセージ(斬り勝ち用)
「実に開き甲斐のある,いい筋肉をお持ちですね。」

●試合後メッセージ(素手勝ち/時間切れ勝ち用)
「血,脳,内臓はもちろん,未消化物までいっさい無駄にはしません。ご安心を。」

●試合後メッセージ(同キャラ用)
「この商い,私ひとりで十分ですよ。」

黒子死体運び時

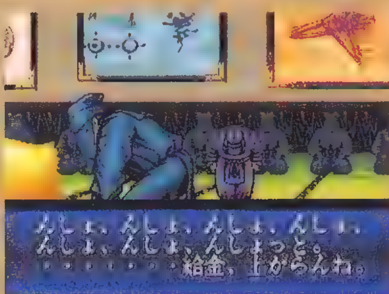
●試合後勝ちメッセージ(アースクェイク運び時)
「ちち,ちょっ,ちょっとまって! 重いよ,この人,あ,ちょっと。おい,足の上に落とすなよ!!」

●試合後勝ちメッセージ(ナコルル運び時)
「……しかし,なんだね。こんな純真な女の子が負けちゃうとなんとなーく,相手が憎いね,俺。」

●試合後勝ちメッセージ(その他のキャラ運び時)
「んしょ,んしょ,んしょ,んしょ,んしょ,んしょ,んしょっと。………給金,上がらんね。」
ALL CREATURE WILL DIE AND ALL THE THINGS WILL BE BROKEN. THAT'S THE LAW OF SAMURAI.
(命あるものはいつか滅び,形あるものは必ず壊れます。)
※韓国バージョンは,最後の一文が「THAT'S THE LAW OF SAULABI.」に変化

VOICE

セリフ	アクション
ふん〜!	怒り頂点/黒子撃放
は!	黒子絡旗撃/黒子白旗陣
受け取りなさい!	黒子偽刃投
アタッ!	黒子八極弾
アタアッ!	黒子乱舞/黒子大乱舞/ぬいぐるみ
はぁはぁ	黒子大乱舞/時間切れ負け
おそまつでした	未使用
おらおらァ!	挑発
んっ!	攻撃時
はぁ!	攻撃時
はあっ!	攻撃時
はぁーっ!	攻撃時
はっっ!	攻撃時
おっ!	食らい時
おぅ!	食らい時
んあっ!!?	食らい時
ありゃ!まあっ!	負け
うー!	未使用
あらまあなんてこと〜ッ!	未使用



紅白の旗を腰に戻し、紙吹雪を一度、二度撒きながら、全身の血がたぎっていくのを感じた。

「覇王丸、お見事！」

（この感覚は……）

知らないうちに拳を握り締めていた自分に気付く。

（……やっぱり、私も格闘家なんですかね）

口元が緩んだ。

（そうか、そういう事なんですね）

ざんっ!!

男は一挙動で去って行こうとする覇王丸の正面に回り込んだ。驚く覇王丸を楽しそうに見つめながら、今まで言えないでいた言葉を発した。

「いやいやお強いですねぇ。ぜひ、私とお手合わせ願います」

（※1）和狆のストーリーにも書かれているが、黒子と和狆は昔コンビを組んで魔物を狩ることを生業としていた。





KUROKO

黒子

ぜひ、私とお手合わせ願います

二人の男が向かい合っていた。
真っ正面に相手を見据え、上段で刀を構えるざんばら髪の男と、幾人もの血を吸ってきた刃を握る虚無僧風の男——。
間に立つ全身黒づくめの男はそんな殺気立つ両者の顔を交互に見交わし、両手に持たれた二本の紅白の旗を握り締めた。
「いざ、尋常に一本目……」
軽く跳び上がり、頭の上で交差した旗を着地と同時に振り下ろす。
「勝負！」
男の声と同時に、威勢のいい掛け声でざんばら髪の男が刀を振る。
「おおりゃあ！」

（あいかわらず邪気の無い真っすぐな剣筋ですね）

かぃぃぃぃぃぃん
澄んだ音がして、刀が弾かれる。刀身が夕日に照らされ、鈍い光りを放つ。
「ふんっ！」
虚無僧姿の男が返す刃で、ざんばら髪の男に斬り掛かる。
「おっと」
ざんばら髪の男は寸前のところで刃を躱す。

（ほう、あの態勢から避けますか。さすがは覇王丸さん。……そういえば、和狆さんは元気ですかねぇ）（※1）

かきぃぃぃん、きんっ、ずばっ、かぃぃん、ざぶっ、ずばぁっっ、きんっ………
再び刃と刃が交錯して火花が散り、二人の鮮血が宙を舞う。
白い旗を一度、赤い旗を二度挙げる。考え事をしていても、二本の腕は別の生き物のように正確に判断を下す。

（両者とも中々の腕前ですね。私も久々に闘ってみたくなりました）

「どりゃぁぁぁ！」
またもざんばら髪の男が全体重をのせて斬りかかる。
読んでいたかのように、虚無僧姿の男は、その剣を寸前で避け、柄頭打ちから刃を振り降ろした。
「ぐおおっ」
ざんばら髪の男から鮮血が生き物のように飛び跳ねる。

（おやおや、油断しましたね、覇王丸さん。これで決まりましたかね）

赤い旗を挙げた。
覇王丸はうずくまったまま傷口を押さえている。
虚無僧は止めを決めるべく、刀を大上段から振り下ろした。

——隙ができた。

がきぃぃぃぃぃぃん。
高い金属音が鳴り響き、目の前が一瞬白くなる。
覇王丸はその一瞬の隙を見逃さず、虚無僧の必殺の一撃を弾き返した。
「うおおおおおっ!!」
覇王丸が吠えた。

（おおっ、あれは!!）

「弧月斬!!」
覇王丸の刃が滑らかに円弧を描き、必殺の一撃を繰り出した。その攻撃をまともに受けた虚無僧はもんどりうって倒れた。
「勝負あり！」
白い旗を振り上げる。

（さすがです。あの僅かな隙を見逃さないとは……）

斬り技

どの技もリーチが短く，キャンセルもイマイチやりづらいが，攻撃のでるまでが非常に早い。しゃがみ強斬りは必殺技キャンセル不可の技だが，攻撃後のスキがほとんどないため，攻撃後に必殺技をだすことで連続技も可能だ。

	弱斬り(Aボタン)	攻撃値	得点	キャンセル	中斬り(Bボタン)	攻撃値	得点	キャンセル	強斬り(AB同時)	攻撃値	得点	キャンセル
立ち(近距離)	肘打(ちゅうだ)	11	150	後	肘打	21	300	後	飛燕旗斬(ひえんきざん)	22+21	300+300	①中～②後
立ち(遠距離)	旗打(きだ)	11	150	中～後	旗打	19	250	中～後	鋼斬旗(こうざんき)	35	500	中～後
しゃがみ(近距離)	肘腹打(ちゅうふくだ)	11	150	後	肘腹打	21	300	中～後	昇龍斬旗(しょうりゅうざんき)	23+12	300+200	×
しゃがみ(遠距離)	襲旗打(しゅうきだ)	11+11	150+150	×	襲旗打	19+19	250+250	×	昇龍斬旗	23+12	300+200	×
垂直ジャンプ	飛襲旗打(ひしゅうきだ)	1	150	×	飛襲旗打	19	250	×	降龍斬旗(こうりゅうざんき)	37	500	×
ななめジャンプ	飛襲旗打	1	150	×	飛襲旗打	19	250	×	降龍斬旗	37	500	×

組み技

想手脚

相手の近くで
←or→+B(AB同時)

	B	AB同時
攻撃値	2×4+4×2	2×4+4×2
得点	50×4+100×2	50×4+100×2

相手の体を蹴り上がり，横向きで無数の蹴りをたたき込む。食らった相手は後方へと吹き飛ばされる。



PICK UP 近距離立ち強斬り

両手の旗を同時に振り上げたのち，振り下ろす。黒子の多段ヒット技で唯一，1段目がヒットしてから技の動作が終わるまで，必殺技キャンセルを受け付けている攻撃。技自体の攻撃力が高いため，連続技に使用する価値は十分ある。



※キャンセルの欄における記号について……前：攻撃がでる前／瞬：攻撃判定がでた瞬間／中：攻撃判定がでているあいだ／後：攻撃のもどりのモーション中，それぞれキャンセル可能
①②③：複数攻撃する技の1，2，3段目を表わす／～：そのあいだはキャンセル受け付けを継続していることを表わす

蹴り技

地上での蹴り技は，遠距離立ち強蹴り以外すべて必殺技でキャンセル可能だが，技のリーチが短いのであまり意味がないような……。なお，黒子の武器は壊れないので武器なし状態はない（ツバ競り合いに負けても手放さない）。

弱蹴り（Cボタン）

	技名	攻撃値	得点	キャンセル
立ち（近距離）	掃打脚（そうだきゃく）	7	100	後
立ち（遠距離）	上段蹴（じょうだんしゅう）	7	100	瞬～中
しゃがみ（近距離）	前掃腿（ぜんそうたい）	7	100	後
しゃがみ（遠距離）	前掃腿	7	100	後
垂直ジャンプ	飛襲脚（ひしゅうきゃく）	7	100	×
ななめジャンプ	飛襲脚	7	100	×

中蹴り（Dボタン）

	技名	攻撃値	得点	キャンセル
立ち（近距離）	掃打脚	12	200	後
立ち（遠距離）	上段蹴	12	200	瞬～中
しゃがみ（近距離）	前掃腿	12	200	後
しゃがみ（遠距離）	前掃腿	12	200	後
垂直ジャンプ	飛襲脚	12	200	×
ななめジャンプ	飛襲脚	12	200	×

強蹴り（CD同時）

	技名	攻撃値	得点	キャンセル
立ち（近距離）	天連脚（てんれんきゃく）	6+6+6	[illegible]	後，3段～後
立ち（遠距離）	天翔脚（てんしょうきゃく）	18	250	×
しゃがみ（近距離）	旋掃脚（せんそうきゃく）	18	250	後
しゃがみ（遠距離）	旋掃脚	18	250	後
垂直ジャンプ	烈旋襲脚（れつせんしゅうきゃく）	16	250	×
ななめジャンプ	烈旋襲脚	16	250	×

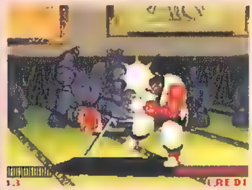
組み技

烈千脚

相手の近くで
←or→+D(CD同時)

	D	CD同時
攻撃値	2×4+4×2	2×4+4×2
得点	50×4+[illegible]00×2	50×4+100×2

高速の両足蹴りをたたき込み，後方へと跳んで離れる。攻撃回数が多いため，相手の怒りゲージが大幅に増えてしまうのが欠点。



対アースクェイク＆黒子専用組み技

黒子昇連脚（くろこしょうれんきゃく）

相手の近くで
←or→+中(強)攻撃

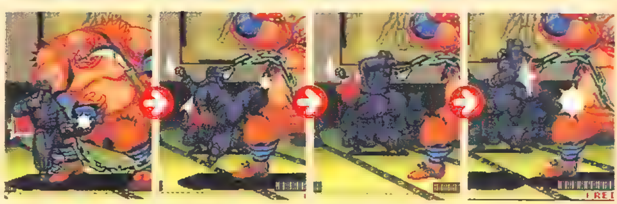
攻撃値	19+12
得点	250+200

しゃがみ弱蹴り→遠距離立ち中蹴りのコンビネーションで蹴りたおす。ちなみに，対アースクェイク専用組み技は，黒子に対しても適用される



PICK UP 近距離立ち強蹴り

簡単に言えば，近距離立ち弱蹴り→遠距離立ち強蹴り→ジャンプ強蹴りの連係。相手によっては2段目，もしくは3段目が空振るorガードされることもある難儀な技だ。キャンセルは1段目と2段目のあいだ，それと3段目で受け付けている。



必殺技

基本技とは対象的に，必殺技は非常に多彩で，しかも有効なものが多い。これを見れば，黒子は必殺技キャラだ，ということをうかがい知ることができるだろう。しかも基本技と同様に，攻撃前後のスキがどれも少ないのだ。

黒子八極弾

［共通動作］両腕を目の前で交差させて気を高めたのち，腕を腰まで引いてかまえる。この動作から，下のいずれかの飛び道具をはなつのだ。ちなみに「黒子八極弾」とは，この八つの飛び道具の総称である。



	虎煌拳	メガスマッシュ	ブリッツボール	センベイ手裏剣
攻撃値	16	16	16,16	16＋16
得点	500	500	500,500	500＋500
最大ヒット数	1	1	1	2
最大ケズリ数	1	1	2	2

	覇王翔吼拳	斬鉄波	ビーンボール	爆雷砲
攻撃値	21	16	21	16
得点	700	500	700	500
最大ヒット数	1	1	1	1
最大ケズリ数	1	1	1	1

虎煌拳

↓↘→＋A

トラの頭を型どったオーラをともなう気弾を飛ばす。弾の飛行速度は遅くも速くもない。ヒット効果はのけぞり。



メガスマッシュ

↓↘→＋B

彗星状の巨大な気弾を飛ばす。弾の飛行速度は八つの飛び道具の中でもっとも速い。ヒット効果はのけぞり。



ブリッツボール

↓↙←＋A

炎の弾を2発同時に飛ばす。弾速はノーマルで，ヒット効果は燃焼。なお2発同時に相手にヒットしても，ダメージは1発ぶんだ。



センベイ手裏剣

↙タメ→＋A

2枚のセンベイを同時に飛ばす。弾速は遅く，ヒット効果はのけぞり。2発とも当たれば，あたえるダメージも倍になる。



覇王翔吼拳

→←↙↓↘→＋A

超巨大な気弾を飛ばす。弾の飛行速度は速めで，ヒット効果はのけぞり。なお，弾の攻撃判定は見た目より少し小さい。



斬鉄波

↓↘→↘↓↙←＋A

三日月状の気弾を飛ばす。弾の飛行速度は速めだ。ヒット効果は，斬られたときのように血をふきだしてのけぞり



ビーンボール

↓↙←↙→＋BC同時

先端に刃のついた黒い球状の弾を飛ばす。弾の飛行速度は遅くも速くもない。ヒット効果は血をふきだしてのけぞり。



爆雷砲

↙タメ↓→＋BC同時

電撃の弾を飛ばす。弾の飛行速度は，八つの飛び道具の中でもっとも遅い。ヒット効果は感電してのけぞり。

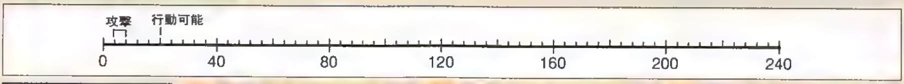




黒子　白旗陣（びゃくきじん）

➡+ABC同時

旗をすばやく振り下ろし，青白い三日月状のエネルギー帯を発生させる。この技に攻撃判定はないが，飛び道具を反射させる能力がある。



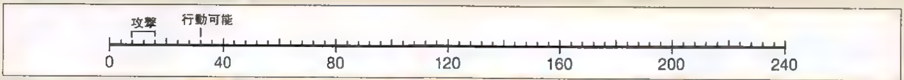
攻撃値	—
得点	—
最大ヒット数	—
最大ケズリ数	—



黒子　赤旗陣（せききじん）

➡+BCD同時

黄色のエネルギー帯を発生させる。技の速度は白旗陣より遅いが，飛び道具を反射させる能力だけでなく，攻撃判定も持っているのだ。



攻撃値	24
得点	900
最大ヒット数	1
最大ケズリ数	1



黒子　爆舞腕（ばくぶわん）

斬り技による ダメージ中にABC同時

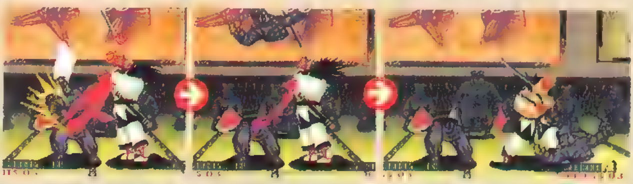
斬られた直後に真っぷたつになり，上半身が跳ね飛んで地面に落ちる。一定時間後に上半身が火柱を上げて爆発したあと，足の中から本物の上半身がでてくる。行動可能になるまで全身無敵だが，投げられ判定は残っており，「本体のほうには影がある」「かならず相手は本体のほうを向く」といった判別の手段もある。

黒子　爆舞脚（ばくぶきゃく）

斬り技による ダメージ中にBCD同時

まずは爆舞腕と同様に，上半身が跳ね飛んで地面に転がる。一定時間後，下半身が爆発すると同時に，上半身から本物の足がでてくる。爆舞腕とのちがいは，本物の位置，本体が復活する（かくされた半身がでてくる）タイミング，そして，地面に落ちた時点から，食らい判定も投げられ判定もあることだ。

	黒子 爆舞腕	黒子 爆舞脚
攻撃値	16	16
得点	500	500
最大ヒット数	1	1
最大ケズリ数	4	5

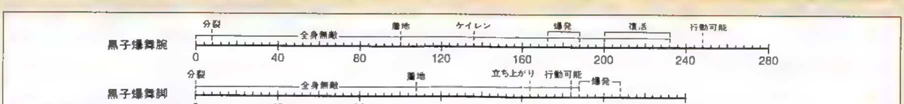


黒子　爆舞腕



黒子　爆舞脚





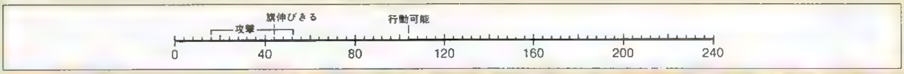
※黒子　爆舞腕（爆舞脚）を受け付けるのは，ヒット効果が「のけぞり」で，ヒットマークが斬り技のものにかぎる（基本技，必殺技は問わず）

黒子絡旗撃（らくきげき）

→↘↓↙←+A

攻撃値	得点	最大ヒット数	最大ケズリ数
24	900	1	1

旗の先端を前方に伸ばし，食らった相手を目の前に引き寄せて，約2秒間気絶状態にする（ただし，相手もレバーやボタンを連続入力することで，気絶時間の短縮をはかれる）。ガードされた場合も1回ケズって少し引き寄せる。また，先端部分で相手のだした飛び道具を消すことも可能（幻庵の爪つまみ，和狆の縛鎖杖撃も同様の性質を持つ）。



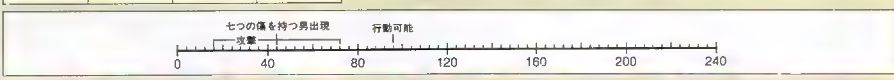


黒子撃放（げきほう）

Cボタン連打

攻撃値	得点	最大ヒット数	最大ケズリ数
1発につき32	1発につき2000	2	9

全身から激しく気を噴きだし，上方向に人型の気のカタマリ（黒子の素顔が少しだけ見えるのだが，胸には七つの傷が……）を一定時間発生させる。ヒット効果はのけぞりだが，攻撃判定がでた瞬間のみ，斬り技と同じ性能（食らった相手が血を噴きだす，背景内の斬れるものを切断する）になっている。なお，連打の継続による攻撃の持続はできない





黒子 偽刃投（ぎじんとう）

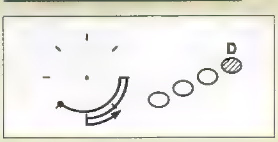
ツバ競り合い中に↓要素

ツバ競り合いで相手の武器を飛ばすとき，ニセモノの武器も同時にだす。相手がニセモノの武器を引き抜こうとすると手が空を切り，ニセモノは消える（むろん相手は素手のまま）。なおどちらが本物か，どこに刀が落ちるか，といった結果はバラバラで，こちらが意図的に制御することはできない。



ぬいぐるみ

↙↓↘→↓↘+D



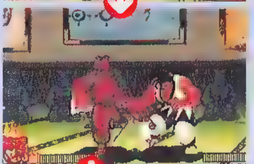
白旗をあげて降参する，というのはウソ。黒子は通常と色ちがいの区別がまったくつかないのだが，なんと，ぬいぐるみなら頭のヒモで判別可能だ（青いほうが色ちがい）。



武器破壊必殺技（超必殺技）

	黒子乱舞	黒子大乱舞
攻撃値	2×14+30	2×27+30
得点	100×14+1000	100×27+1000
最大ケズリ数	2	2





黒子乱舞

→↘↓↙←→+AB同時

片足を上げて身構えたまま前方に突進，ヒットしたら13発の連続攻撃をたたき込み，最後に跳び上がりアッパーで吹き飛ばす。突進中は全身が攻撃判定で，相手が空中にいてもヒットすれば技が発動する。ただし，相打ちの場合は突進のダメージ（2ポイント）のみで，技は発動しない。ガードされた場合も，1～2発分のケズリ・ダメージをあたえて止まってしまう（止まるときのスキはほとんどないが）。

黒子大乱舞

→←↙↓↘→+CD同時

技が発動するまでの条件や動作は，黒子乱舞とまったく同じ。ただし，13発の連続攻撃をたたき込んだ時点で黒子は一度休みをとる。4回肩で息をして呼吸をととのえてから，再度13発の連続攻撃をたたき込み，それからフィニッシュのアッパーへつなげるのだ。

黒子が休憩中に相手は気絶しているが，レバーやボタンの入力で気絶から復帰される，ということはない。

黒子大乱舞で途中に追加される動作



▲下の写真Bの技までたたき込んだあと

▲気絶状態の相手の横で，ちょっと小休止

▲写真Aの技にもどってもう1度連続攻撃

もう1ワンセット追加



▲突進がヒットしたら，連続攻撃スタート

▲近距離立ち弱蹴りから近距離立ち弱斬り

▲もう1発，近距離立ち弱斬りのヒジ打ち

▲小さく跳ねあがって，ジャンプ強斬り

▲旗で相手を突く遠距離立ち弱斬り



▲乱舞の場合のみ斬り技あつかいの白旗陣

▲中間地点通過。7発目の近距離立ち弱蹴り

▲乱舞専用のオリジナル技，アッパーから

▲一瞬で遠距離立ち弱蹴りにつなげる

▲10発目の攻撃は遠距離立ち弱斬り

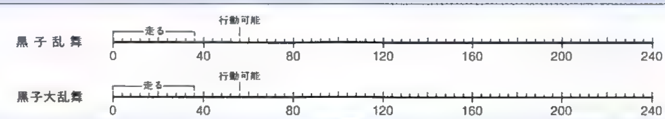


▲相手の腹部を蹴り上げる近距離立ち弱蹴り

▲ふたたび斬り判定のある白旗陣を当てて

▲斬り技あつかいの遠距離立ち弱蹴りから

▲▶電撃アッパー。よく見ると小指を……



ネオジオCD版の謎



家庭用ネオジオ・カートリッジ版とネオジオCD版『真サムスピ』のちがいを説明しよう。とは言っても，音楽がCD再生になったのをはじめとした，システムや難易度には影響しないオマケ要素ばかりなので，カートリッジ版で使えた戦法がネオジオCD版では……といったことはないのでご安心を。なお，黒子が使用できるといった特殊モードは，ネオジオCD版にも収録されているぞ。

1 対応ボタン

ネオジオCDのパッド・コントローラは，四つのボタンが2×2に配置されている（左下がA，右下がB，左上がC，右上がD）。そのボタンの配置を21種類の中から選択することができるのだ。複数ボタンの同時押しを，一つのボタンに振りわけることもできるぞ。



▲用意された配置パターンは21種類。BCD同時押しは半蔵＆ガルフォード専用か？

2 干し柿の有無

右にある二つの写真に注目。これは十兵衛ステージの背景に登場する屋敷の一部を拡大したものだが，よく見るとネオジオCD版には，屋根の下に6本の「干し柿」がつるされているのだ。これらの干し柿は，ネオジオ・カートリッジ版だけでなく，アーケード版にも存在しない。なぜ……？



▲ほら，このとおり。それぞれのハードを持っている人は確認してみよう

3 スタッフ・ロールの背景

カートリッジ版では，スタッフ・ロールの背景が各キャラのステージになっているが，ネオジオCD版では右写真のグラフィックに固定される。ほかにも，右京が登場したときの挑発ポーズがセキ込み→俳句書きに変化している。



◀1コインクリアしたときにスタッフ・ロールが見られるぞ

4 ローディング画面

ネオジオCD版のゲームでは，CDからデータを読んでいる間，「NOW LOADING」の文字とともにメッセージや読んだデータ量を示すゲージが表示される。さらに『真サムスピ』では，デフォルメ・キャラを使ったパラパラ絵合わせ（？）が用意されているのだ。これでロード中も飽きないですむ？



◀パラパラはデータの読み込みに合わせて一時停止する



美術の章

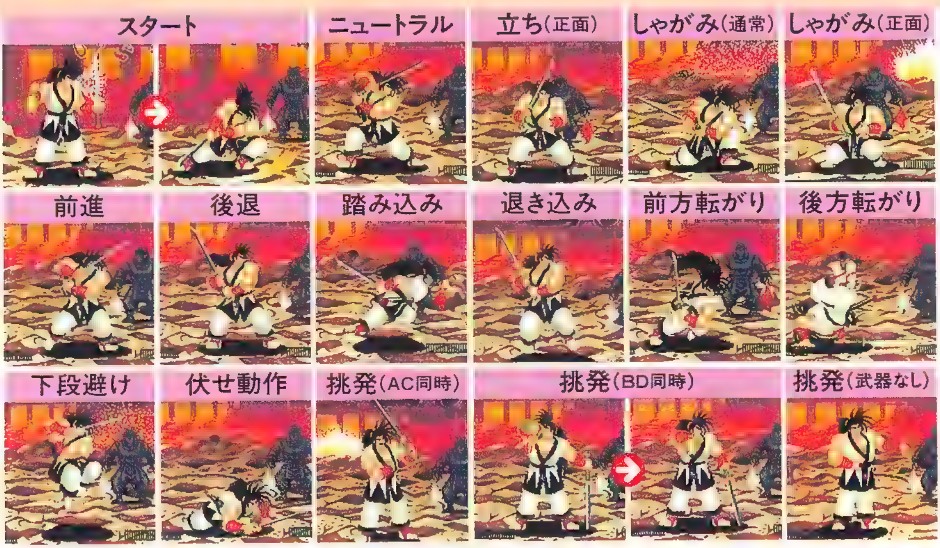
新たな描きおろしイラスト、各キャラのポーズ集にはじまり、全エンディング公開、ポスター&カレンダー解説など、『真サムスピ』のビジュアル部分を中心に紹介していく。なお、描きおろしイラストの多くは、上巻に掲載した「15剣士オフィシャル・ストーリー」と対応しているぞ。



覇王丸



和狆のもとで修行を積む覇王丸は，日を追うごとに腕を上げ，五重の塔や枯華院の釣り鐘を真っぷたつにして，和狆を驚かせた。この技は，のちに「斬鉄閃」（遠距離立ち強斬りのこと）と称される。また，この頃に「弧月斬」「旋風裂斬」などの必殺技の原型ができあがっていった。



Impression

乾坤一擲（けんこんいってき）

生まれながらの剣豪，それが覇王丸である。

型にハマることを嫌い，我が道を行く流浪の男。底知れぬ器を自ら満たさんがため，ただひたすら走りつづけている。

彼は本当に強い。銘刀・河豚毒の破壊力はじつに恐ろしく，通常攻撃の飛燕斬り，兜割りは言うに及ばず，烈震斬，天覇凄煌斬に至っては，その攻撃がくりだされる瞬間，恐怖に値する。

覇王丸が生きるこの時代，サラリーマンとしての侍が世を動かし，真の意味の侍が生きるには辛い時世となってしまった。それでも，自分の腕を試したいと願い，己れに忠実に生きた侍も数多く存在したはずだ。

覇王丸もそういうたぐいの男である。家族や故郷，婚約者すら打ち捨て，「強い者」との出会いを信じ，放浪する人生を選んだのである。

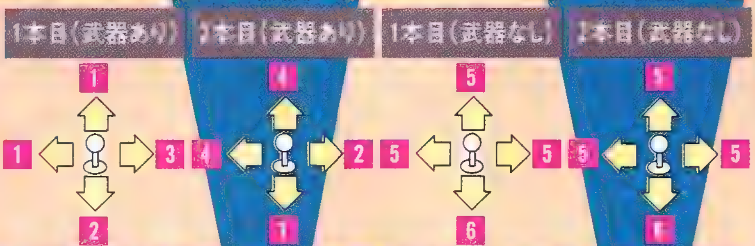
今日も覇王丸は，どこかで名も知らぬ者共と斬り結んでいることだろう。

「よっしゃあ！」

のかけ声ひとつで烈震斬を振るう覇王丸。日本刀をまるでナタのように扱うサムライは，世界広しと言えども彼しかいない。

“南無阿弥陀仏”と刻んだ愛刀にわが身を預け，生ずるスキすら顧みず，相手の懐に飛び込む覇王丸の姿は，彼の生きざまそのものではないだろうか。

勝ちポーズの法則





1 刀を上にほうり投げ，サヤを回転させたあと，落下した刀をおさめ，振り向く



2 刀を腰のサヤにおさめたあと，アゴに手をあてながら「フンッ」と鼻で笑う



3 刀の背で肩をトントンとたたきながら，「どうした，どうした！」と挑発する



4 近距離立ち強斬りの動作で刀を振り回したあと，地面に突き立て，一礼する



5 エリをただしてから，「おおーし！」という威勢のいい声を発して一礼する

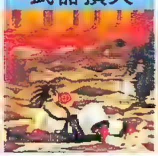


6 エリをただしたあと，アゴに手をあてながら「フンッ」と鼻で笑う

ツバ競り合い



武器損失



真剣白刃取り(構え)



真剣白刃取り(つかみ)



ガード(武器あり)



ガード(武器なし)



受け返し



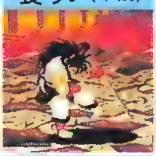
武器弾かれ



食らい(上段)



食らい(下段)



食らい(転倒)



気絶



怒り頂点



ドロー



負け(1本目)



負け(時間切れ)



負け(ボーナス・アイテム)



負け(まっぷたつ)



※「勝ちポーズの法則」の見かた……勝ちポーズを取る直前にレバーを上下左右のいずれかに入れておくと，ここに記載された数字に対応した勝ちポーズが見られるぞ。

ナコルル

ママハハの使命はただ一つ，宝刀チチウシを護ること。所有者が命を落とせば，つぎの所有者に宝刀を授けるため，カムイコタンへと持ち帰るのだ。

いま，ママハハが仕えるべき戦士・ナコルルは，ママハハのそばにいなかった——。





Impression

純真無垢（じゅんしんむく）

ナコルルは優しく健気な少女であり，巫女と言う神秘の存在でもある。闘いでは掛け声や悲鳴ばかり上げていた彼女も，村では祖父母や妹，また自然の草木に，神謡や神伝を歌い聴かせていたかもしれない。自然は，そんな彼女の心を豊かに育んだと同時に，大きな使命を背負わせてしまった。

1年前の闘いでは，心のどこかに，その責任の重さを持て余していたところもあるだろう。逆に言えば，天草さえ倒せば，

「村に帰れる……」

との思いが背中を押し，手を引いて彼女を支えていたのかもしれない。

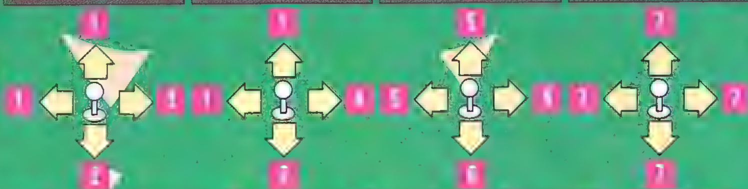
そして今回もナコルルは闘いつづける。他者から強制された生きかたではない。自らの意志で動き，そのか細い腕で宝刀を振るう。

背負う使命の重さゆえか，『真』の彼女はどことなく悲痛な雰囲気さえ漂う。ひょっとしたら，彼女は自分の命運をわかっていたのかも……とは，考えすぎと言うものだろうか。

彼女の歌う神謡を，私たちはとうとう聴くことができなかった。ナコルルは最後まで，アイヌの巫女としての使命を貫き通したのだ。今となっては，風に彼女の歌声を聴き，雪原の彼方にナコルルの舞う姿を思い馳せるばかりである。

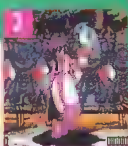
勝ちポーズの法則

1本目（武器あり）｜2本目（武器あり）｜武器なし＋鷹あり｜武器なし＋鷹なし





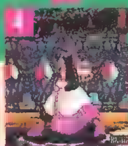
マントを振り回してから着て，うなずきつつ「ふぅ，良かった」とつぶやく



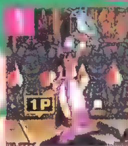
「ケガはない？ママハハ」とたずねると，ママハハは「ピィ」と鳴いて答える



相手がいる方向を見てから，軽くおじきをして「よし！」とつぶやく



クルっと一回転してから，刀に手をかけて「大自然のおしおきです」と言う



手を挙げてママハハを呼び寄せる。2とちがい，ナコルルはしゃべらない



基本的には5と同じだが，ナコルルのわきに友人（？）の狼と小鳥が登場する



3と同じ。このポーズは，武器が登場しないので，見た目のちがいがない

ツバ競り合い


武器損失


真剣白刃取り（構え）


真剣白刃取り（つかみ）


ガード（武器あり）


ガード（武器なし）

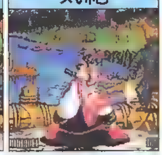

受け返し


武器弾かれ


食らい（上段）


食らい（下段）

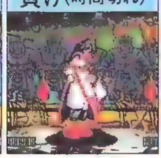

食らい（転倒）


気絶


怒り頂点


ドロー


負け（1本目）


負け（時間切れ）


負け（ボーナス・アイテム）

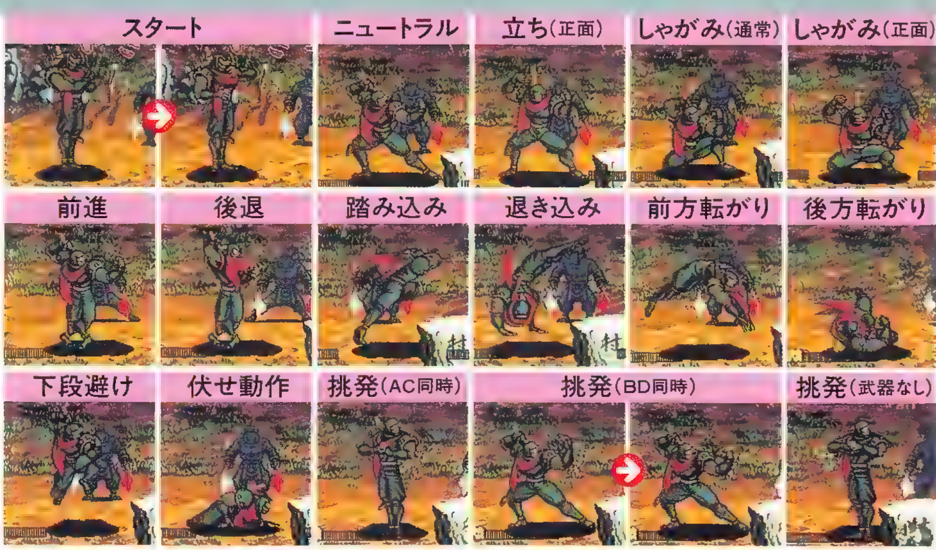

負け（まっぷたつ）


服部半蔵



前作で天草に乗っ取られた息子・真蔵の身体を取りもどすことができた。心臓は脈打ち，息もある。しかし，魂が抜け落ちている以上，その目が開かれることはなかった……。

魔界に漂う息子の魂を開放するため，半蔵は暗黒神のもとへと旅立つ。



Impression

暗中飛躍（あんちゅうひやく）

密命のためなら家族さえ敵味方に別れ，殺さなければならない。私情を捨てなければ自分が生き延びられぬ忍びの世界において，私怨のために刀を抜いた半蔵。天草四郎時貞の復活に大きく関わった……関わらざるを得なかった半蔵は1年後，再び息子のために荒野を駆ける。

前作以上にキャラクターの感情表現が豊かに描かれている〝真侍魂〟において，彼も例外ではない。無口が信条の忍者のはずが，じつによくしゃべる。こと，断末魔の「すまぬ……真蔵！」の叫びは，プレイヤーに生々しく迫る。父性愛のなせる業か，後継者を取りもどせぬ無念さか。

半蔵が追ってやまない真蔵もまた，忍びの定めに生きる者である。父ではなく師として半蔵と接し，その期待に応えるべく努力をつづけた真蔵。その優しげな外見とは裏腹に，まだ未熟とはいえ，苦しい修行に耐え抜く屈強な精神力も持ち合わせていたはずだ。また，師の課した修行の苦しみから，父の情を読み取る細やかさも持ち合わせていたかもしれない。

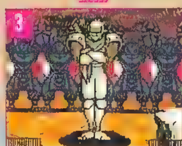
魂を取りもどし，目覚めた真蔵の瞳に半蔵はどんな姿で映ったのだろう。父と息子，師匠と教え子。二つの立場が錯綜し，微妙に揺らぐ半蔵の姿。もしかすると，その半蔵の真意を理解できるのは，彼の手によって救いだされた真蔵，ただ1人だけなのかもしれない。

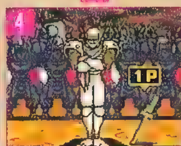
勝ちポーズの法則

	上	左	右	下
1本目（武器あり）	1	1	3	2
2本目（武器あり）	3	3	2	1
1本目（武器なし）	4	4	4	5
2本目（武器なし）	4	4	4	5


1 刀をおさめ，腕を組んで笑ったあと，煙を発して消える。煙が消えると1枚の葉が落ちる


2 顔のマスクをはぎ捨て，マフラーを背中に流したあと，腕を組みながら笑う


3 両手をゆっくりと振り上げてから，腕を組んだあと「数奇将星，我にあり」とつぶやく



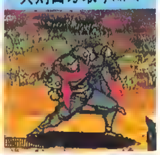
4 ポーズ自体は3と同じ。肩に武器が存在しないことだけが相違点



5 マフラーを背中に流したあと，腕を組んで笑う。2のようにマスクは捨てない

ツバ競り合い

武器損失

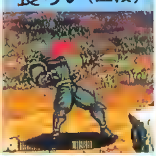
真剣白刃取り(構え)

真剣白刃取り(つかみ)

ガード(武器あり)

ガード(武器なし)

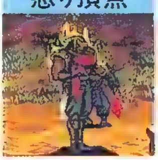

受け返し

武器弾かれ

食らい(上段)

食らい(下段)

食らい(転倒)

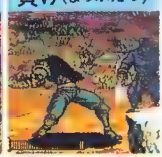
気絶


怒り頂点

ドロー

負け(1本目)

負け(時間切れ)

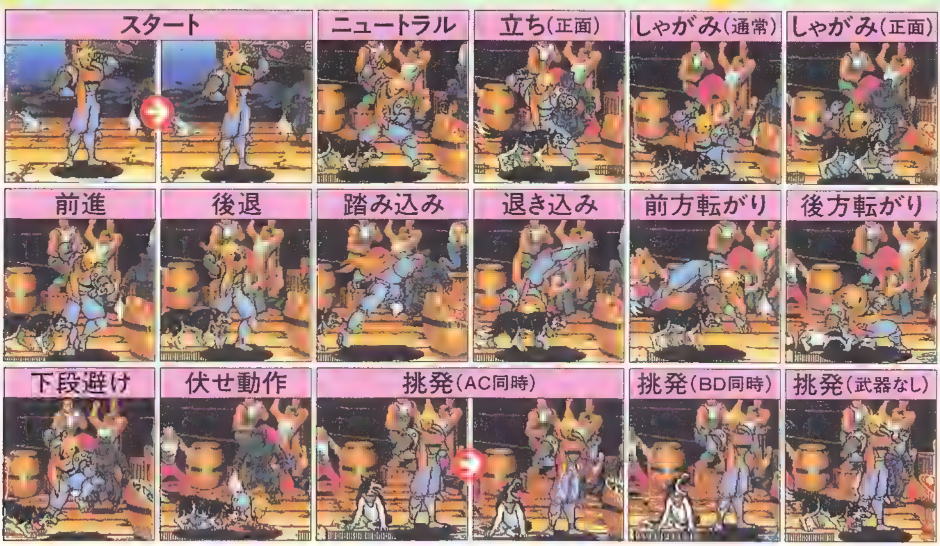
負け(ボーナス・アイテム)


負け(まっぷたつ)


ガルフォード



ガルフォードにとって，忍犬パピィは大切な友だちだ。ときには闘いを忘れて，仲良く遊ぶこともある。それにしてもガルフォードがふんどしをつけていたとは……。



Impression

疾風迅雷（しっぷうじんらい）

太陽の国に生まれた少年は，遠いジパングのシノビに憧れ，やがて大海を渡り，影なる世界に身を投じていく。かくして金髪碧眼・忍犬連れのシノビが誕生するわけだ。本来は，隠密や暗殺の手段として用いられる忍術。彼〜ガルフォード〜は，自分の信じる正義のためにその腕をふるう。

理想と憧れ。優しさと思いやり。負けず嫌い，信念，そして正義。ガルフォードを形容する言葉は，みずみずしく，ストレートなものが似合う。

剣の道を「ヒーローとしての条件のひとつ」と言い切る。その生きかたはあまりにもまっすぐすぎ，「まぶしくて……」正視できないときもある。

彼の若さや生きかたを嗤（わら）うこともできよう。彼自身も理想と現実のギャップを十分理解していることと思う。それでも，自分の生きかたを決して変えはしないだろう。現実の冷たさは障害であっても，理想を捨てる理由ではない。夢見ることの強さを，ガルフォードは信じているからだ。

影に生きながら，自らは決して影に染まらないガルフォード。母や姉妹から受けた愛情を，そして正義の在りかたを示した亡き父の姿を胸深く刻み，ガルフォードはパピィと共に闘う。その瞳は，かつて船の上から水平線を眺め，ジパングを夢見た頃と何一つ，変わっていないのである。

勝ちポーズの法則

	1本目（武器あり）	2本目（武器あり）	1本目（武器なし）	2本目（武器なし）
上	1	1	5	7
左	1	1	5	7
右	3	4	5	7
下	2	2	6	5

1

刀を回して構えたあと，パピィが吠えるor目を光らせる（ランダムで変化）

2

ピースをして「アリガト！」と叫ぶ。このあと，パピィは[1]と同じ行動をする

3

投げた骨にパピィが跳びつき，ガルフォードがピースをして，パピィが吠える

4

投げた骨にパピィが跳びつき，パピィの子供たちと一緒に降りてくる

5

ポーズは[2]と同じ。背中に武器が存在しないのが唯一の相違点

6

パピィ一家が勢ぞろい。ガルフォードがポーズをとったあと，順番に吠える

7

[6]に似ているが，子犬の1匹（ピパー）がガルフォードの背中から登場する

ツバ競り合い


武器損失


真剣白刃取り（構え）

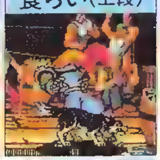

真剣白刃取り（つかみ）


ガード（武器あり）


ガード（武器なし）


受け返し


武器弾かれ


食らい（上段）


食らい（下段）


食らい（転倒）


気絶


怒り頂点


ドロー


負け（1本目）


負け（時間切れ）


負け（ボーナス・アイテム）


負け（まっぷたつ）


王虎



見かけとは裏腹に，文武両道に優れた人物として民に慕われていた彼は，王家の末裔であることを隠しつつ，中国全土を統一するため「真の漢」を探す旅にでた。その途中，とある村を襲っていた人喰い虎を素手でしとめたことから，人々は尊敬の念をこめて彼のことを「王虎（虎を倒した王者）」と呼ぶようになった。



Impression

怒髪衝天（どはつしょうてん）

前作であれほど探し回ったにもかかわらず，真の漢が見つからなかったので，“プッツン”したのだろうか？　そう思えるほど『真侍魂』の王虎に対する印象は変わった。

青竜刀から持ち替えた石柱を得意気に振り回し，相手を文字どおりたたきツブす。力押しのキャラクターならアースクェイクだけで十分なのだが，王虎には妙な器用さがある。味方につければ頼もしいが，敵に回すとこれほどやっかいなヤツはいない（敵に回すほうが圧倒的に多いのだが）。

しかし彼は心底変わってしまったのだろうか？　王虎には中国統一という壮大な志がある。策謀と奸計渦巻く宮中で多感なときを過ごした彼にとって，この志は何物にも代えがたい悲願であるはずだ。現に王虎は，その野望を叶える手段を欲して闘っている。

今を最大限に生かし，明日の志を立てる。それが名武将と歌われる王虎の選んだ道なのだろう。

人ができなければ自分で行なうしかない。実現不可能に見えても，どこかに突破口があるはず。これが最後の機会なのだと言わんばかりに，外面も品もなにもかも打ち捨てて突進していく。命さえ惜しまない覚悟を全身で表わす王虎の前では，ヘタな小細工など通用しない。

敗者は，“真の漢”の強さを思い知るのである。

勝ちポーズの法則

	1本目(武器あり)	2本目(武器あり)	1本目(武器なし)	2本目(武器なし)
↑	1	1	5	5
←	1	1	5	5
→	3	3	5	5
↓	2	4	6	6


1 地面に置いた石柱に頭を3回たたきつけたあと，石柱をかつぎあげて笑いだす

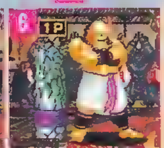

2 わきに石柱を置き，ガッツポーズをしながら腕をプルプルと震わせる


3 わきに石柱を置き，腕を組みながら声高らかに「ワハハハハ」と笑いだす


4 石柱に乱舞を浴びせ，自分の肖像を彫り上げ「ウン，ハオバ」とつぶやく



5 両手を広げて笑う。じつは，1の高笑いポーズから武器を省いたもの



6 腕を組んで「ワハハハハ」と高笑いする。こちらは，3の武器なし版

ツバ競り合い


武器損失


真剣白刃取り(構え)


真剣白刃取り(つかみ)


ガード(武器あり)


ガード(武器なし)


受け返し


武器弾かれ


食らい(上段)


食らい(下段)


食らい(転倒)


気絶


怒り頂点


ドロー


負け(1本目)


負け(時間切れ)

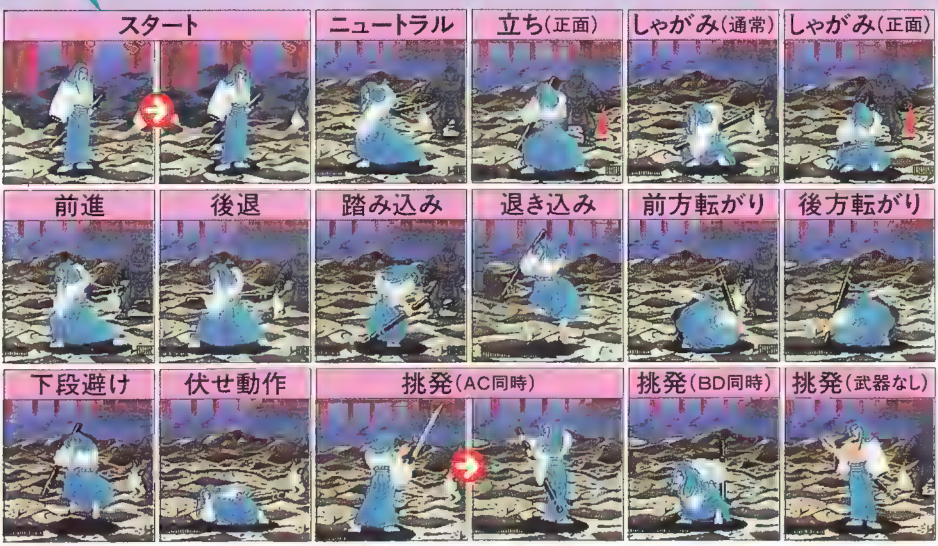

負け(ボーナス・アイテム)


負け(まっぷたつ)


橘右京

その女性，圭に出会うまでの右京には，つねに死の影がつきまとっていた。しかし，野の花を愛する優しい圭の眼差しは，彼の生きかたそのものを変えてしまった。その日から右京は，愛する圭の笑顔を見んがため，魔界の入口に咲くという「究極の華」を探す旅にでた。





Impression

一意専心（いちいせんしん）

花が，彼のすべてである。

たった1年で身体中の肉が驚くほど落ちた。咳込む回数も増えている。それが彼の余命の短さを物語っている。病は確実に右京を蝕(むしば)んでいるのだ。おそらく今の彼は，刀をひと振りするのもやっとだろう（この病は想像以上に体力を奪い取るのである）。

死と共に生きる右京にとって，この世の滅亡も悪神の復活も関係ない。ただ，「主殿に花を……」の想いだけを胸に抱き，あてもない旅をつづける。

彼の想いはひたむきで静かである。仮に花を手に入れ，主殿に渡すことができたとしても，右京は決して多くを望まない。

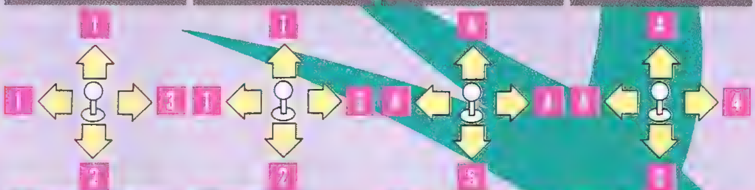
右京の望みはただひとつ。花を愛でる主殿の微笑みである。その瞬間，右京の想いはあらゆるものを越えて昇華していくのだろう。

死と孤独が落とす影に包まれながらも，懸命に闘いつづける右京。彼は生きる。どこまでも生き抜く。死への恐怖を抑え込み，生に執着するその姿は哀しく痛々しい。

叶わぬ想いで終わるエピソードが多い『真侍魂』だが，右京もまた，そのひとつに数えられるのだろうか？それとも成就したと言われるのだろうか？　彼の手に握られるであろう花だけが，二人の心の行方を知っている。

勝ちポーズの法則

1本目（武器あり）	2本目（武器あり）	1本目（武器なし）	2本目（武器なし）





リンゴを刀のサヤで弾いたあと，ささめゆきで切り刻むが，その直後にセキこんでしまう



遠くを見るやいなや，あわてて画面外に走り去る。その直後，総勢7名の追っかけが登場



刀を杖がわりに吐血している右京に，小田桐圭が近寄り，安否を気づかってくれる

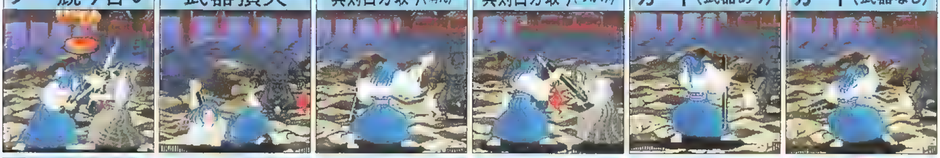


地面にうずくまって血を吐くが，武器を持っていないと，小田桐圭が登場しない（悲）

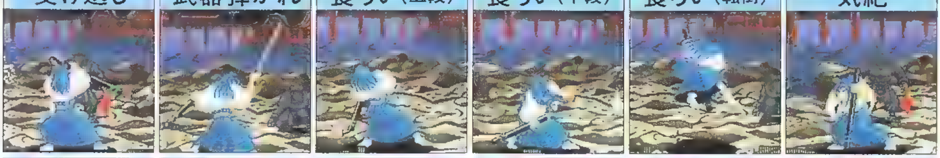


こちらに背を向けたあと，武器を持っていない手の側のエリを正して，肩ごしに振り向く

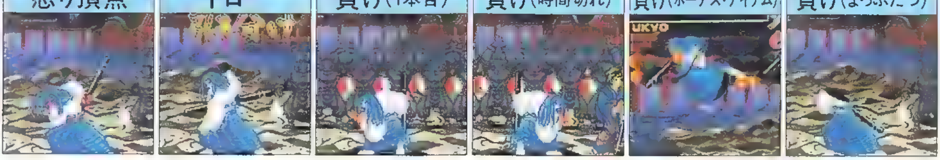
ツバ競り合い	武器損失	真剣白刃取り（構え）	真剣白刃取り（つかみ）	ガード（武器あり）	ガード（武器なし）



受け返し	武器弾かれ	食らい（上段）	食らい（下段）	食らい（転倒）	気絶



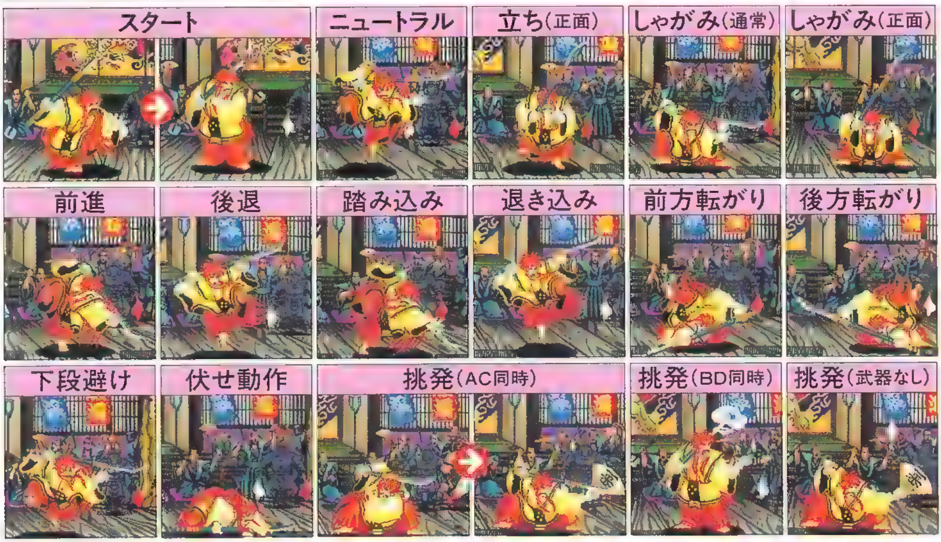
怒り頂点	ドロー	負け（1本目）	負け（時間切れ）	負け（ボーナス・アイテム）	負け（まっぷたつ）



千両狂死郎



真剣勝負の緊張感を舞いに取り入れた狂死郎。その後，多くの剣士たちと出会うことによって，剣さばきに磨きをかけ，舞いの質もさらに進化させていった。そして現在，なおも新たな歌舞伎道を追求している。



Impression

絢爛豪華（けんらんごうか）

狂死郎は，今も亡き父の影を追っている。彼のプロフィールがそれを雄弁に語っている。

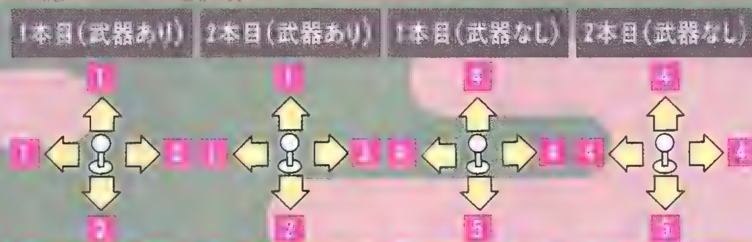
だれしも身に覚えがあるだろう。絵でも歌でも武術でも，なにがしかの芸を手に付け，その奥の深さを理解したとき，逆に自分の未熟さを思い知るものだ。

ましてや目標と定めた人の芸域が，遥かな高みにあるとき，一時の平安も得られない。わずかな名声に慢心し，少しでも気をゆるめれば，築き上げたものはたちまち崩れ去る。芸の奥深さを識る者は「芸を愛する」その気持ちひとつで自身の心を支え，ムチ打って精進に励むものなのだ。

狂死郎も最初の頃は，編みだした芸風を理解してもらえず，苦しみ抜いたときがあっただろう。深みに足を捕られ，身動きできずにひたすら落ち込んだこともあろう。そんなときでも狂死郎は，静かに耐えていたことと思う。酷評する人々を恨まず，逆に自らの芸の肥やしにし，父親を越えるその気持ちをただひとつの糧として，一人，黙々と稽古に励んでいたことだろう。

『侍魂』で，剣士として名をつらねている“荒事師”狂死郎は，あくまで一芸術家として生きたいと思っているのかもしれない。喝采の響く大舞台で，名うての剣士たちと刃を交えるときこそ，父の影をも忘れ，自分自身の舞を舞っていることだろう。その瞬間こそ，狂死郎が真に生きる時間でもあるはずだ。

勝ちポーズの法則





1 ナギナタを振り回し，首をひねってからミエを切ったあと「あ，天罰なりぃ！」と叫ぶ



2 腰を落として「イヨッ，討ち取ったりぃ！」と叫んだあと，画面外へと走り去る



3 腰を落とし，懐から扇子を取りだして広げる。扇子には「一番」という文字が



4 基本的には1と同じだが，武器を持っていないため，最初のアクションが省略される



5 ポーズは3と同じ。武器を持っていないことだけが相違点となっている

ツバ競り合い



武器損失



真剣白刃取り（構え）



真剣白刃取り（つかみ）



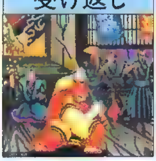
ガード（武器あり）



ガード（武器なし）



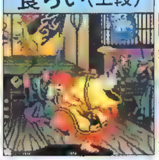
受け返し



武器弾かれ



食らい（上段）



食らい（下段）



食らい（転倒）



気絶



怒り頂点



ドロー



負け（1本目）



負け（時間切れ）



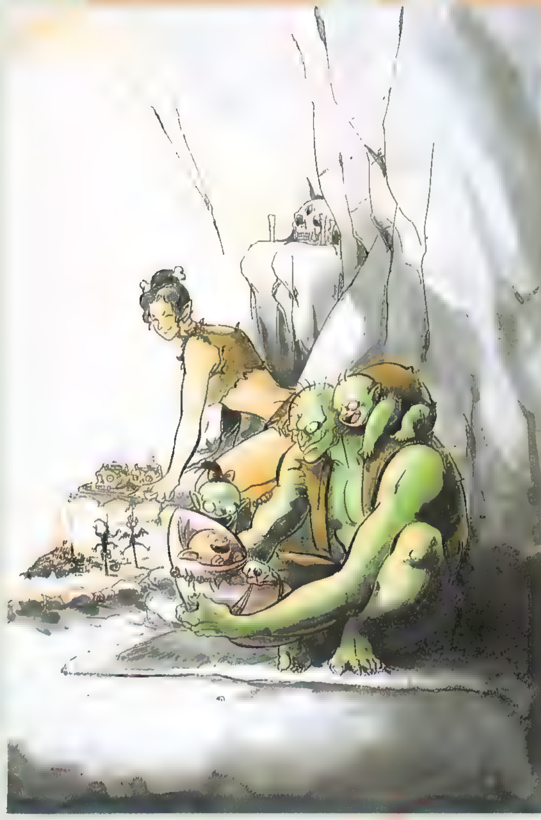
負け（ボーナス・アイテム）



負け（まっぷたつ）



不知火幻庵



「わかったケ……」妻と子どもの説得により，ミヅキを倒した幻庵は家族のもとへ帰った。1年後，幻庵の妻・あざみは次男・へどらを出産。3人の子どもに囲まれた幻庵は，身の毛もよだつ気分(※)を満喫していた。



※これを普通の感性の言葉に直すなら「ひどく幸せな気分」である。

Impression

跳梁跋扈

（ちょうりょうばっこ）

些細な皮肉ひとつでも，投げ付けた言葉が的確に相手を傷つける瞬間はじつに小気味良い。精神的であれ肉体的であれ，意図的に人を傷つけて得る歓び。それは闇の甘味である。一時の快楽と引き替えに，自らの手で自分を堕としめていくのだ。

もっとも嫌悪すべき心の揺らぎ。人が生きるうえで，これら負の誘惑から目をそむけ，封印するため一生のうちどれほどの時間が費やされるのだろう。

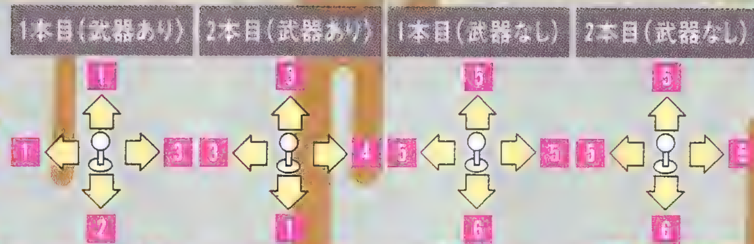
幻庵たち不知火一族から見れば，所詮はムダな努力というものだろうか？

幻庵は，心の奥底に潜む人間の真の姿を引きずりだす機会を狙う。妻の名を冠した爪は，無数の人の血をすすっている。肉をえぐり，返り血を浴びるその瞬間の歓びを，愛妻と分かち合っているかのようである。

鬼哭島は人界と魔界の狭間にあると言う。幻庵はその島から訪れる，闇の布教者である。理性に縛られ，冷たい光の中に身を置く人々へ，幻庵はささやく，「堕ちれば楽になれるケ」と。それは本能の誘惑であり，自分の背後に落ちる影からの呼び声だ。

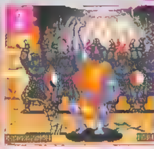
醜悪で悪辣な幻庵の姿。それは心の闇の具現である。負の影を認めない限り，幻庵の爪から逃れる術はないだろう。戦闘時，くれぐれも理性を失わないように！　彼は心の動きを知り尽くし，計略に長けた不知火一族きっての“優秀な戦士”なのだから。

勝ちポーズの法則




1 武器を上にほうり投げ，反対側の腕で落下した武器をおさめてから振り向く


2 幻庵の背中から2人の子どもが出現し，一緒に「ニャハハハ」と笑いだす


3 最初は1と同じだが，武器の受け取りに失敗し，そそくさと画面外へ逃げる

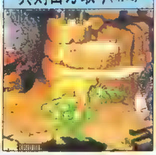

4 武器を持った腕を挙げながら回転したあと「ケロッ！」とつぶやいて一礼する


5 腕を挙げながら回転したあと，相手側を向いて「ニャハハハ」と笑いだす


6 ポーズは4と同じ。一礼のときに覇王丸のマネをして「よっし！」と叫ぶ

ツバ競り合い


武器損失


真剣白刃取り(構え)


真剣白刃取り(つかみ)


ガード(武器あり)


ガード(武器なし)


受け返し

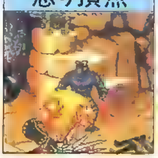

武器弾かれ


食らい(上段)


食らい(下段)


食らい(転倒)


気絶

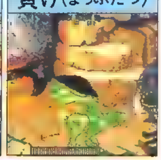

怒り頂点


ドロー

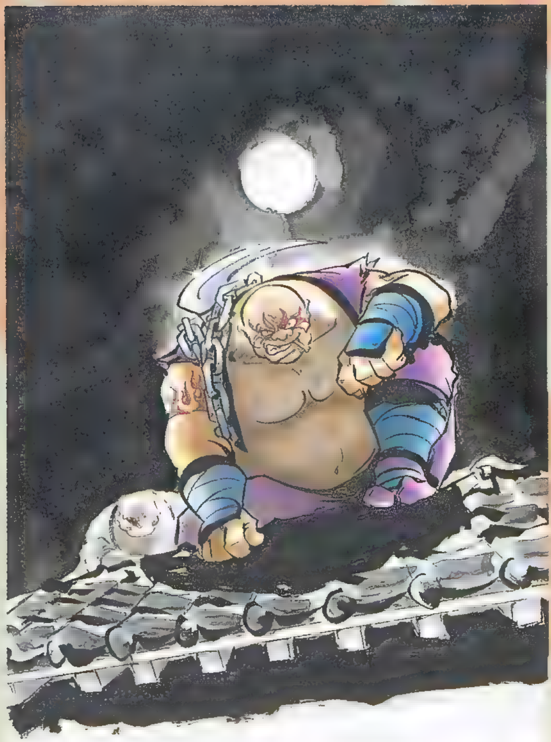

負け(1本目)


負け(時間切れ)


負け(ボーナス・アイテム)


負け(まっぷたつ)


アースクェイク



満月の夜。ある屋敷の塀に，もう一つの丸い物体があった。「GFFFっ，ニンジャのギジュツ。さっそく使わせてもらうぜ。野郎ども!!」。そのまま丸い物体が残像を発して消え，５人の子分もあとにつづく——。倉に入った屋敷の人間が悲鳴を上げたのは，その翌朝だった。



Impression

驚天動地（きょうてんどうち）

アースクェイクというキャラクターは，その存在自体が奇跡である。まるで，彼のすべてが嫌われるために創られたかのようだ。

もっとも，他人のことなどアースクェイクには端（はな）から眼中に入っていないだろう。

体型が象徴する持ち前の破壊力は，正論も良識も通用しない。些細な障害など簡単に押しツブしていく。

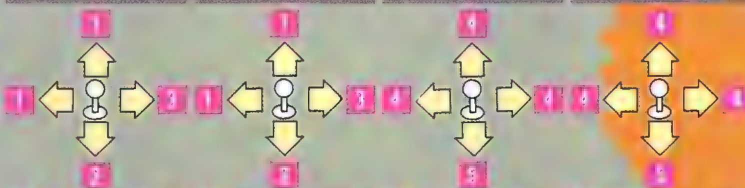
盗賊の腕もセンスも超一流。シノビの技術を得るためにジパングまで渡ってしまう並はずれた行動力。

ガルフォードから見よう見まねでニンジュツを盗み取り，また猫をかぶり魔王の手先と見せかける芸達者ぶりは，アースクェイクが単なる力馬鹿でない証拠である……とは言うものの，あの巨体にモノをいわせた攻撃をまともに食らうと即死になりかねない。人の神経を逆撫でることにかけても，申し分なしである（とどめをアレで刺されたら，コンティニューをする気も失せてしまう）。

恐るべき我欲の申し子。すべてにおいて常識ハズレ。虚栄心と物欲を満たすために，ひたすら破壊と強奪をくり返してきたにちがいない。

そんなアースクェイクだが，エンディングでは悪運尽きたかに見える。が，果たしてこのままおとなしくしているのだろうか？ ……おおいに疑問が残るところではある。

勝ちポーズの法則




1 自分の首を横一直線になぞったあと親指を下に向ける。いわゆる「殺してやる」のサイン


2 ズボンからモモ肉を取りだし，一口かじりついてから，横を向いてゲップをする


3 手の平で3枚の小判をジャラジャラと踊らせたあと，ズボンの中にしまいこむ


4 ポーズは1と同じ。武器を持っていないことが唯一のちがい


5 ポーズは3と同じ。こちらも武器を持っていないことだけが相違点となっている

ツバ競り合い


武器損失


真剣白刃取り（構え）

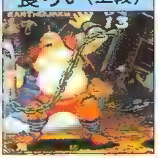

真剣白刃取り（つかみ）


ガード（武器あり）

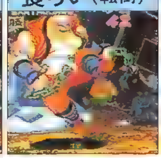

ガード（武器なし）


受け返し


武器弾かれ


食らい（上段）


食らい（下段）


食らい（転倒）


気絶


怒り頂点


ドロー

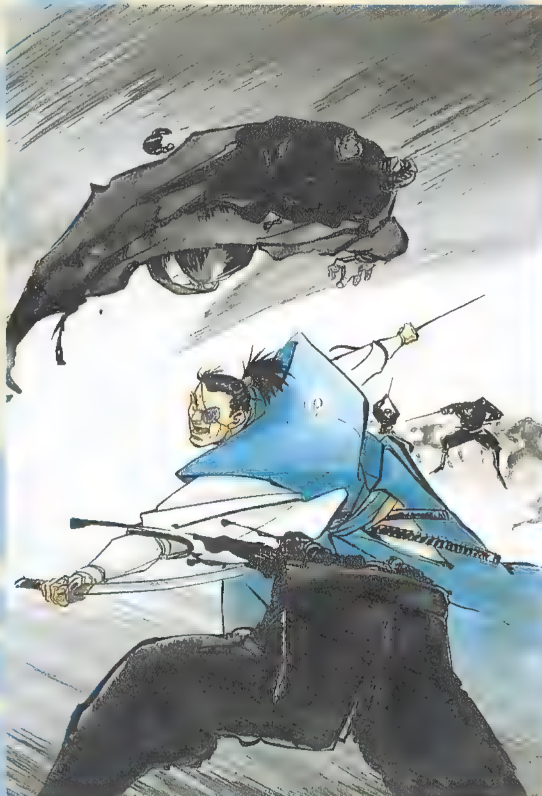

負け（1本目）


負け（時間切れ）

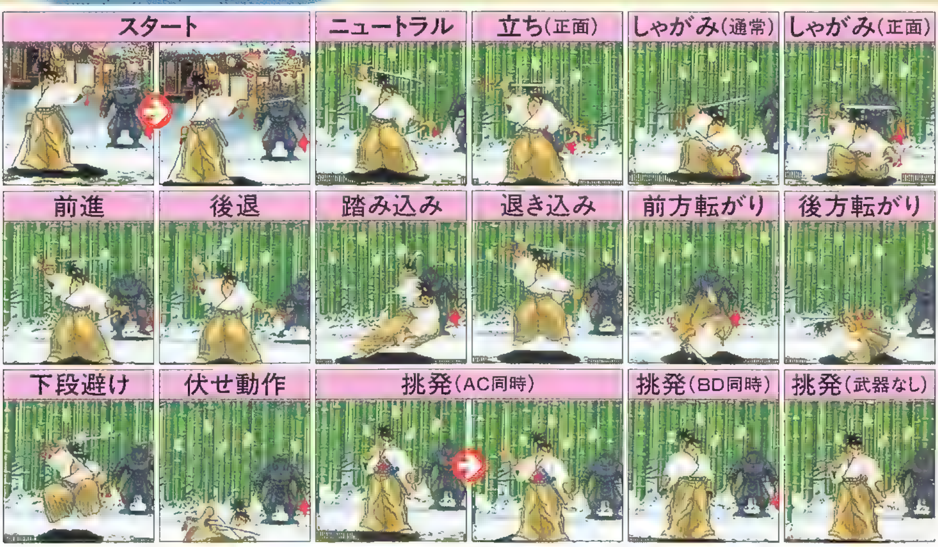

負け（ボーナス・アイテム）


負け（まっぷたつ）


柳生十兵衛



わずかな気配を感じた十兵衛は，ゆっくりと二つの刀に手を掛けた。その直後，十兵衛に襲いかかった影は，大きく二つに割れた。
　十兵衛の敵は魔の者とはかぎらない。隠密剣士という身上から，命を狙う者があとを絶たないのは，柳生の剣を携えた者の宿命なのだ。



Impression

剛毅果断（ごうきかだん）

とにかくやかましい親父である。前作でもそこそこうるさかったが，『真侍魂』では斬りつけては怒鳴り，投げては罵り……。口も腕も衰えるどころか，ますます達者になっている。

十兵衛は養父から新陰流をたたき込まれる。それだけに留まらず，さらなる道を求め柳生新陰流・改を編みだした。

伝統や形式に執着しない。柳生の姓を受けてから得た深い知識と技術，そして十兵衛自身の感受性をもって，生涯をかけて極める道を自分自身の手で創り上げたのだ。なみなみならぬ武人である。

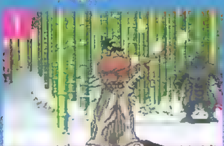
つねに精進をつづける十兵衛に，生半可な若造がかなうはずもない。彼の持つシブさは，ただ単に歳を重ねて得たものではないのである。

あくてぃぶ，あぐれっしぶ，ぱわふるの固まり。「剣の道に終わりなし」を地で生きる男。これが十兵衛の底力であり，強さの源でもあるのだろう。

十兵衛が柳生家に見いだされることなく，土佐の一介の侍で生涯を終わっていたらと思うと，この男を巡る命運の不思議さを感じずにはいられない。もっとも十兵衛の気性を考えると，ひとかどの剣客となって名を馳せていたかもしれないが。それもまた，おもしろい話になっていただろう。

勝ちポーズの法則





1 助広（小太刀）→虎鉄（太刀）の順に，ゆっくりと刀を収めたあと，腕を組みながら「ワッハッハッハ」と高笑いする



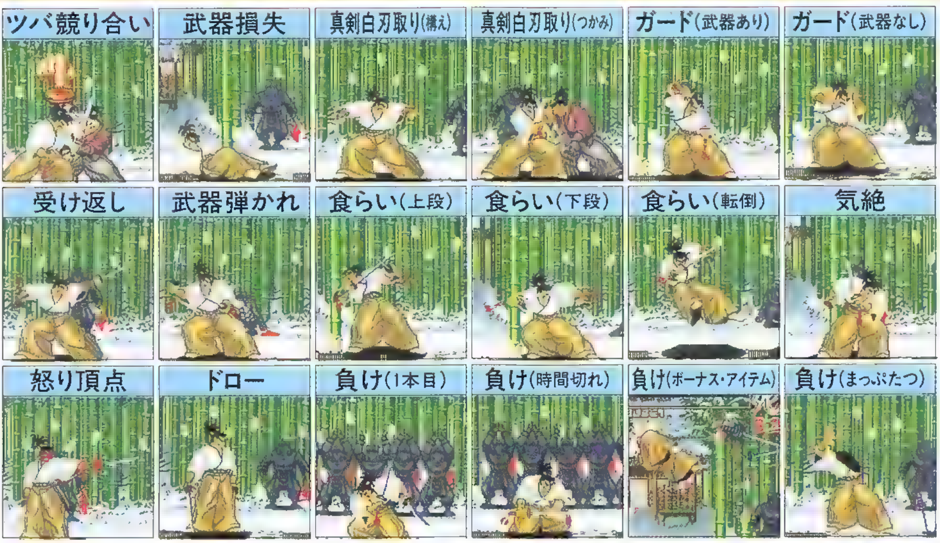
2 柳生心眼刀の構えポーズ（刀は光らない）をとりながら「ワッハハッハッハッ」と高笑いする



3 太刀を相手に向け「精進が足りん，出直せぃ！」と一喝したあと，太刀を真下に振り下ろして「ワッハッハッ」と高笑いする



4 ポーズは2と同じ。ただし，武器を持っていないので，手は開いたままだ。高笑いする点は武器なし状態でも変わらない



シャルロット



「お食事は毎日栄養のことを考えてお取りください。睡眠もたっぷりと，夜更しは美容に……」老婦人がつづけて言うのを，シャルロットはさえぎり，「大丈夫。それよりも父や母や弟のことをお願いね，ばあや」そう言って愛馬にまたがった。



Impression

獅子奮迅（ししふんじん）

ヴェルサイユ宮殿で遭遇した暗黒神がきっかけとなり，彼女の旅は始まる。長く困難な道のりを，シャルロットはただ1人で歩きつづける。

フランス貴族の令嬢にして，猛々しい武人である。誇り高く，聡明な女性。剣の腕には絶対の自信を持つシャルロット。前作では敗北すると泣き崩れた彼女であったが，『真侍魂』では床に拳を打つ。あからさまに悔しさを表わすシャルロットの姿は，この１年で大きく成長したことを感じさせる。

彼女の高潔な生きかたは，ときには高慢な印象を与える（実際，そういう場合が多いのだが）。「かわいげのない，高飛車な女」……しかし，彼女はそんな言葉など意に介さないだろう。大切なのは自分の信念を貫き通すことなのだから。

民衆の幸せの中に，自分の生きる道を見いだしたシャルロットは，祖国の未来と自分自身の誇りを賭けて暗黒神に挑みつづける。毅然とした立ち振る舞いの中に，彼女の本当の美しさが光り輝いている。

暗黒神を倒したときシャルロットの旅も終わる。

それは彼女が1人の女性にもどる瞬間でもあるのだが，そのとき彼女のかたわらに一体誰がいるのか，それとも……。

どちらにしても私たちの知るところではない。ここから先の話は，彼女自身が決めていくことなのだから。

勝ちポーズの法則




レイピアを下→上に振ったあと，レイピアにキスして「オ・ルヴォアール」とつぶやく


レイピアをおさめた直後，上空から降ってきた赤いバラを受け取って含み笑いする


レイピアをおさめたあと，うしろ髪に指をとおしながら「ハハ〜ン」とつぶやく


基本的には3と同じだが，最初のレイピアをおさめる動作が省略されている


基本的には2と同じだが，最初のレイピアをおさめる動作が省略されている

ツバ競り合い


武器損失


真剣白刃取り（構え）


真剣白刃取り（つかみ）


ガード（武器あり）


ガード（武器なし）


受け返し


武器弾かれ


食らい（上段）


食らい（下段）

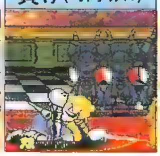

食らい（転倒）


気絶


怒り頂点


ドロー


負け（1本目）


負け（時間切れ）


負け（ボーナス・アイテム）

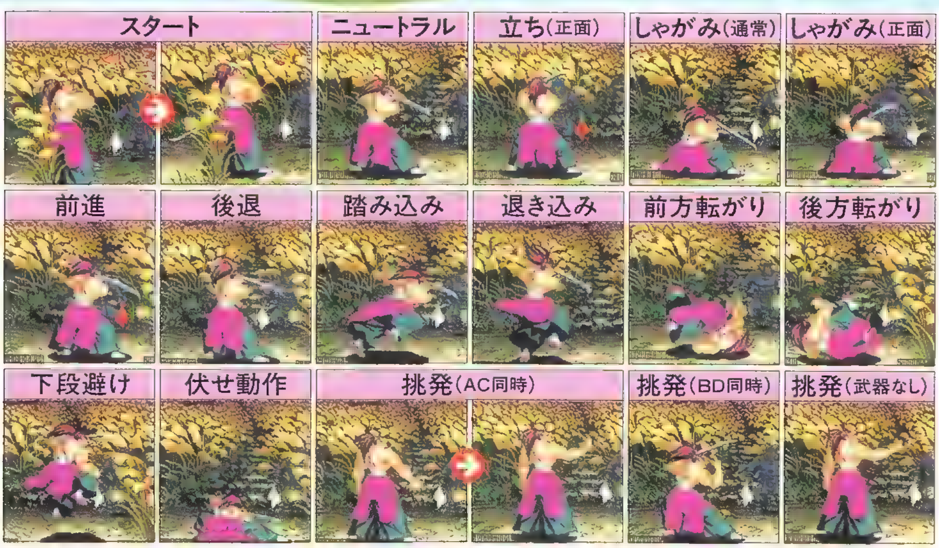

負け（まっぷたつ）


牙神幻十郎



気が向いたときだけ殺しの仕事を請け負っていた幻十郎は，その報酬として巨額の金や女（あるいは男）を得ることがあった。

覇王丸へ向けられる異様な闘志は，じつは幻十郎なりの屈折した愛の表現方法だという説もある。



Impression

一触即発（いっしょくそくはつ）

彼をはじめて知ったとき，驚いたものである。「まさか，こんなキャラクターにお目にかかれるとは……」と。映画や小説ではおなじみの設定だが，ゲームという若いメディアで，これほど早く登場するとは思ってもいなかったからだ。

俗世のあらゆる悪意を我が身に宿して生きる幻十郎を，単純な観点で理解することはできない。なぜなら悪も闇も越えた場に存在するからである。母性愛をもっとも残酷な形で受けた少年は，その後も修羅の中で生きつづけ，やがて狂気そのものを呑み込み，突き抜けてしまったように思う。

彼には一切の虚飾を見抜いた上で逆手に取り，悠々と渡り歩くしたたかさがある。岡場所で遊女や色子(男娼）を買い，楽に浸る。あらゆることを刹那（せつな）的に楽しみ，「つまらぬこと……」と切り捨てる。幻十郎には，唐紅色の格子がよく映える。立ち振る舞いのひとつひとつに華があり，匂い立つ色気がある。そして，その存在すべてが危険なのである。

彼の振り上げる銘刀・梅鶯毒のきらめきには，死が潜む。今日を生き抜けない弱き者に，斬殺と言う情けを示すために。

魔王が使わした闇の剣客は，その名に反し，まさに冷酷な現実に根ざして生きているのである。

勝ちポーズの法則

	1本目(武器あり)	2本目(武器あり)	1本目(武器なし)	2本目(武器なし)
↑	1	1	4	4
←	1	1	4	4
→	2	2	4	4
↓	1	3	5	5



1 杯（さかずき）を取りだし，酒を飲み「身のほど知らずが！」と一喝して杯を捨てる



2 傘を取りだしてから「あほぅが！」と叫ぶが，足元のカエルに気づき「ん？」とつぶやく



3 口に刀をくわえながら着物をはおり，キセルを吸う。着物には桜の絵柄が描かれている



4 1のポーズと同じ。ただし，こちらは武器を持っていない



5 2のポーズと同じ。こちらも，武器なしであることが唯一のちがい

ツバ競り合い


武器損失


真剣白刃取り(構え)


真剣白刃取り(つかみ)


ガード(武器あり)


ガード(武器なし)


受け返し


武器弾かれ


食らい(上段)


食らい(下段)


食らい(転倒)


気絶


怒り頂点


ドロー

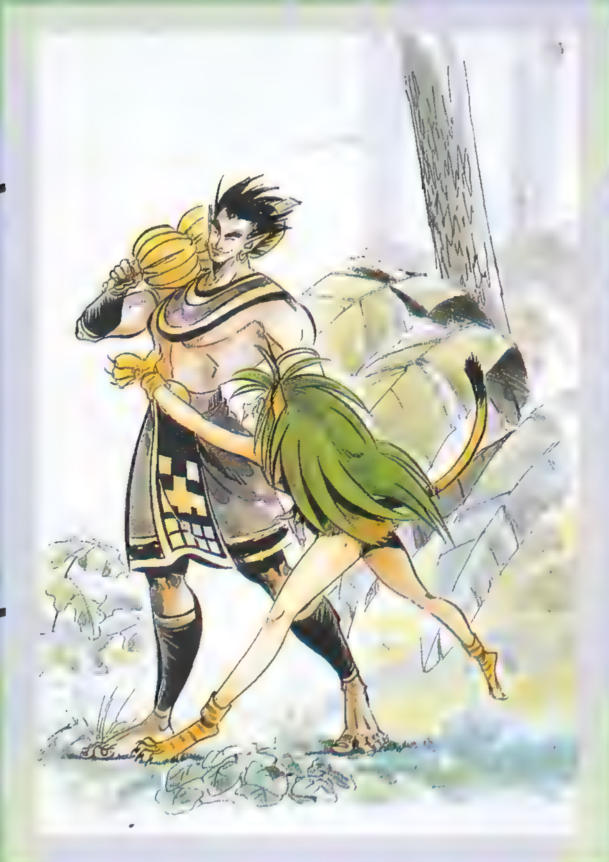

負け(1本目)


負け(時間切れ)

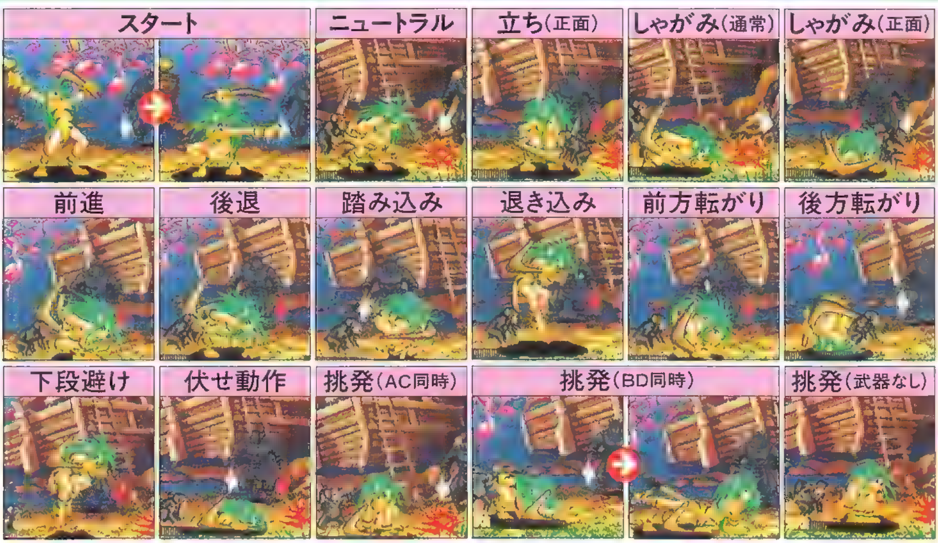

負け(ボーナス・アイテム)


負け(まっぷたつ)


チャムチャム



「バナナンだッ」。そこには黄金に光輝くバナナンのなる樹があった。甘いバナナの香りがいっぱいに広がる。「ちゃむちゃむ，何デモ願イノ叶ウ不思議ナばななん。何ヲ望ム？」と，タムタム。チャムチャムは少し宙を見て叫んだ。「おいしいバナナが食べたい！」



Impression

天衣無縫（てんいむほう）

どこの世界の子供たちにも，親の存在とは大きなものでチャムチャムも例外ではない。「お父さンに怒られたくない」……そんな理由で，パクパクだけをお供に，1人で村を飛びだしていく。命すら落としかねない，危険極まりない旅なのに。

身体も思考もあまりに幼すぎるチャムチャム。無茶にもホドがあると言いたくなる彼女の旅立ちだが，なかなかどうして，逞（たくま）しく立ち回っているではないか。

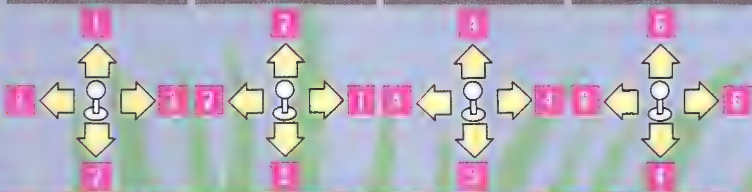
村に帰れないツラさもあるだろう。が，生まれてはじめて見る外の世界を楽しんでいたのかも，と思ってしまうくらい，彼女は元気一杯だ（タム兄ちゃンから，いろいろ外の世界の話を聞いていたかも）。

持ち前の明るさと，ときどき見せる素ボケな振る舞いは，ツラいはずの大冒険を明るく楽しいものに変えていく。もちろん，パクパクも一緒である。

子供である彼女にとって，大義名分も修羅道も関係ない。うしろ向きの悲壮さなんか，かけらもない。タンジルストーンさえ取りもどせば，すべてが解決するのだから，そんな重い荷物を背負う必要もないし，第一似合わない。

チャムチャムはこの大冒険を，一生忘れないだろう。やがて大人になりお母さんになったとき，冒険中の出来事や，旅先で出会った剣士たちのことなどを，楽しげに子供たちに話している……そんな気がする。

勝ちポーズの法則





パクパクと勝利のおたけびをあげる。1本目だと途中でやめてしまう



頭にパクパクが乗って，迷惑そうなチャムチャムをよそに，おたけびをあげる



パクパクに正しいおたけびのしかたを教わって「うん，わかった」とうなずく



武器がない以外は，1と同じポーズ。やはり1本目だと途中でやめてしまう



3と同じポーズ。武器を持っていないことだけが相違点となっている



2と同じポーズ。武器を持っていないことをのぞけば，まるっきり同じ

ツバ競り合い



武器損失



真剣白刃取り（構え）



真剣白刃取り（つかみ）



ガード（武器あり）



ガード（武器なし）



受け返し



武器弾かれ



食らい（上段）



食らい（下段）



食らい（転倒）



気絶



怒り頂点



ドロー



負け（1本目）



負け（時間切れ）



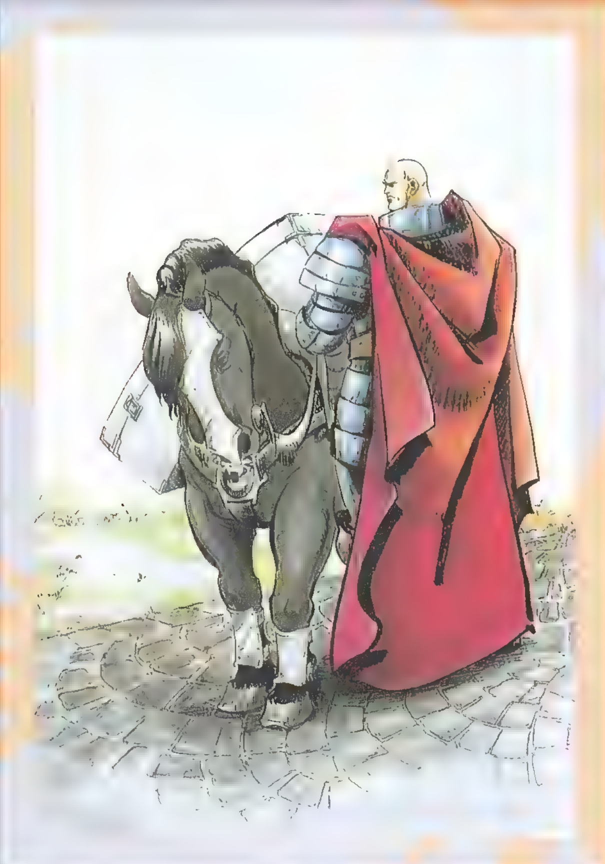
負け（ボーナス・アイテム）



負け（まっぷたつ）



ナインハルト・ズィーガー



「あれは……」。ここからでも見まちがえようのない，彼の仕えるべき陛下と皇女がいた。皇女はズィーガーに気づくと軽く会釈をした。ズィーガーは右腕を天に向けて突きだした。「我が生命にかえても，かならず」。轟音が青空に響きわたった。

スタート



ニュートラル



立ち(正面)



しゃがみ(通常)



しゃがみ(正面)



前進



後退



踏み込み



退き込み



前方転がり



後方転がり



下段避け



伏せ動作



挑発(AC同時)



挑発(BD同時)



挑発(武器なし)



Impression

威風堂々

ナインハルト・ズィーガーは，騎士である。しかし彼に，『騎士』という言葉の持つ華麗さはない。鍛え抜かれ，引き締まった体軀に，得体の知れぬ武器（今こそズァリガーニと言う名称があるものの，最初はどう表現して良いものか，けっこう悩みました）で，敵を薙ぎ払っていく。

一切のムダを排除し，闘いに必要なもののみを装備した彼の姿は，私たちが慣れ親しんでいる騎士のイメージと一線を画す。

傭兵を生業とするこの国で，彼自身も最前線に何度も立ったことだろう。いくつもの死線を切り抜けた機転と，そのたびに得たさまざまな体験が，今の彼を築き上げたにちがいない。二つ名『千の破壊者』からは，圧倒的な強さをうかがい知ることができる。

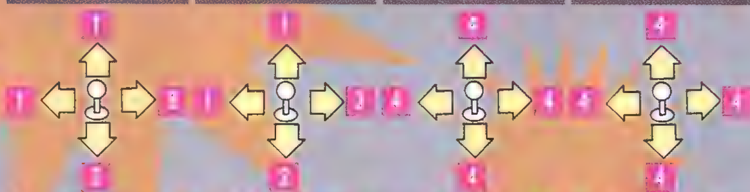
ズィーガーはしかし，その力を自分のために使うことはない。彼の灼熱の拳は，敬愛してやまない皇帝陛下のために捧げられたものだからだ。

彼の揺らぎない戦士の誇りは，絶対的な忠誠心に裏打ちされている。一種威厳すら漂うその姿は，きらめく金色ではない。静かに光るいぶし銀の存在である。

闘いの場で全力を持って立ち向かい，敗者にも礼節を尽くす。ズィーガーの右腕から放たれる紅蓮の炎は，皇帝への忠誠の証であると同時に，己れの騎士道精神の象徴であるのだ。

勝ちポーズの法則

1本目（武器あり）	2本目（武器あり）	1本目（武器なし）	2本目（武器なし）





1 武器を装備していない手を胸元にあてて「グーテ・ナハト！」と叫んだあと，相手に向かって「ムンッ」と一礼する



2 武器を装備している腕を手前に持っていき，腕を見つめながら，ほくそえんだあと，グッと武器の拳を握りしめる



3 武器を装備している腕を高くかかげて「ウォォリャアアアア！」と大声で勝利のおたけびをあげてから，ガッツポーズをとる



4 基本的には3と同じポーズ。武器を持っていないことだけが相違点だが，彼の場合は，武器あり状態とはちがった雰囲気がする

ツバ競り合い



武器損失



真剣白刃取り(構え)



真剣白刃取り(つかみ)



ガード(武器あり)



ガード(武器なし)



受け返し



武器弾かれ



食らい(上段)



食らい(下段)



食らい(転倒)



気絶



怒り頂点



ドロー



負け(1本目)



負け(時間切れ)



負け(ボーナス・アイテム)



負け(まっぷたつ)



花諷院和狆



30数年前，和狆と黒子はミヅキの霊体と相対した。ミヅキから放たれた光球を，青白い光の壁で跳ね返す黒子。「今じゃ，風神乱……」。和狆のその呪文は，突如現れた巨大な獣の咆哮によりかき消された。



Impression

浩然之気（こうぜんのき）

強者（色物？）ぞろいの『真侍魂』にあって，ひときわ目を引くおじいちゃん。それが和狆和尚である。

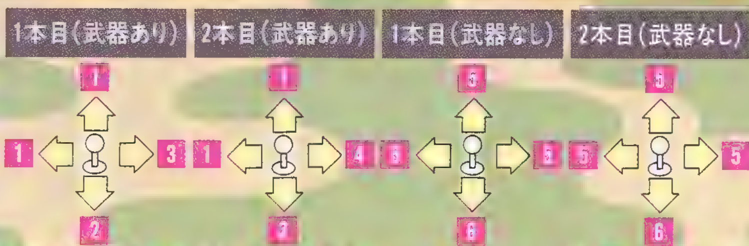
式神をあやつる仕草，トリッキーな錫杖裁き，プレイヤーの力が思わず抜けてしまいそうな声など，人を食ってはばからないが，そのくせどこか憎めない。ぎっくり腰やら入れ歯が抜けないかやらと，余計な心配をしてしまうが，逆に，ヘタな使いかたをすると画面の向こうから「このヘタクソめが！」と一喝されそうである。奇妙にお茶目でかわいいその姿から，かつての剣客・和狆を想像することはむずかしい。

一度の敗北は，和狆のそれまでの生きかたを変えてしまった。飛騨の山奥の荒れ寺でひっそり暮らしていた和狆だが，心の奥底では魔物との再戦を確信していたことだろう。ただの世捨て人として，数十年を無為に過ごしてはいなかったはずである。

河豚毒の鍔を覇王丸より一瞬早く押さえた和狆。そのときにみせた本気こそ，剣客の姿であり和狆に潜む鬼の顔である。仏の顔から垣間見える鬼の顔。それに魅せられ，覇王丸も幻十郎も弟子入りしたのだろう。

修羅道を覇王丸に説いてきかせる和狆もまた，修羅道を知る人間である。常人にはわかり得ない道を歩みつづけてきた和狆和尚。その表情はどこまでも穏やかで，かわいいオジイチャンなのである。

勝ちポーズの法則





1 懐から取りだした数枚の霊符を扇子がわりにして，パタパタとあおぐ

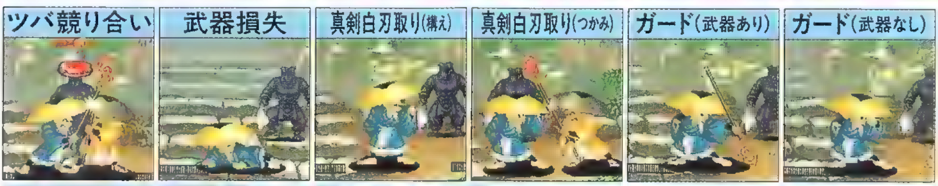
2 胸を張って高笑いをするが，いきなりギックリ腰になり，うずくまってしまう

3 キセルを取りだし，プハーッと吸ったあと，こちらを向いてマユ毛を動かす

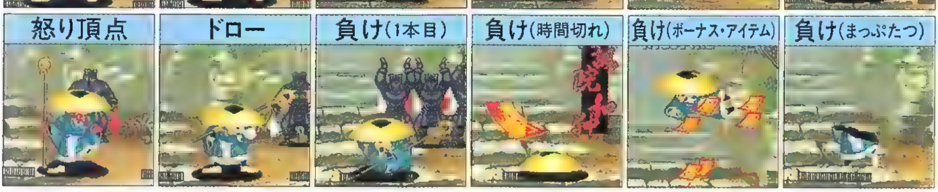
4 地面に1本の線香を立ててから，取りだした御鈴をチーンと鳴らす

5 1と同じポーズ。武器を持っていないことが唯一のちがい

6 武器を持っていないということ以外は，2とまるっきり同じポーズ







完全版 エンディングギャラリー

ミヅキに勝てば，晴れてエンディングだ。エンディングは，共通パターン＋ミヅキを倒したあとのキャラ別エピソードで構成されている。さらに，1コインでクリアした場合は，最後にスタッフ・ロールが追加されるぞ。本書では，展開をわかりやすくするため，多数の画面写真を使用して構成してみた。なお，エンディングの一部分が重複しているキャラ（覇王丸と幻十郎，ナコルルとガルフォード）は，フローチャート形式で紹介している。

共通パターン ミヅキの敗北により，召喚された魔物が封印され



牙神幻十郎

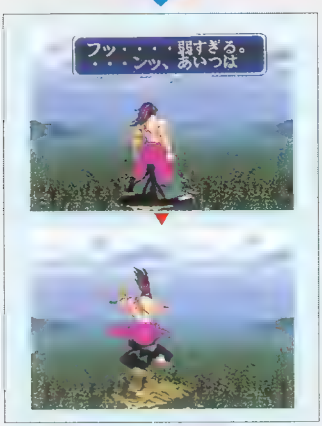
『真サムスピ』のエンディングで特筆すべきは，この幻十郎と覇王丸のように，ストーリーがクロス・オーバーするということだろう。

魔物を死滅させた幻十郎は，手負いの覇王丸に手をかけようとする。覇王丸絶体絶命と思ったところに，お静が登場，幻十郎を説得しはじめる。幻十郎の性格から考えると，お静もろとも斬り捨てそうだが，ここではあっさりと引きさがる。この闘いで彼の心中にも変化が生じたのか？

覇王丸

ミヅキをはじめとした魔物との闘いで，深手を負い，さらに丸腰となった覇王丸。ここぞとばかりに，宿敵の幻十郎が命を狙ってきたが，婚約者・お静の体を張った説得によって，なんとか危機を脱する。

そこまでして覇王丸への想いを貫くお静だが，覇王丸は剣に生き，剣に死ぬことを決意した男。いまは，ただ詫びることしかできなかった。そして，幻庵がその一部始終を見て，感動にひたるのだ（本当か？）。






さあ、俺がお前を殺してやるぜ。
クッ・・・・・・
おまち下さい！
覇王丸様は手負い。勝負は傷がいえてからにすべきです！
・・・これはこれはいせいのいいおじょうさんだ。
いいだろう。

覇王丸


静・・・。
覇王丸様、お許し下さい。でも、でも私は・・・。
それ以上は言うな・・・
俺は剣に生きて剣に死ぬんだ。
・・・・すまん、静・・・。
・・・泣かせるゼ。
GAME OVER

牙神幻十郎


お前か・・・・
目障りだ、うせろ！
・・・・
勝手にしろ・・・・
GAME OVER

ナコルル

魔物に汚された自然を救うため，ナコルルは自分の命を捧げてしまう。誰もが予想だにしなかったエンディングだ。

残されたママハハは，宝刀・チチウシを持って村へと帰っていく。それは，アイヌの戦士が死んだことを意味するのだ。

姉の死を知り，悲しむリムルル。そのとき，ナコルルの意識が彼女に語りかけてきた……。なお，このエピソードは本書上巻の「15剣士公式ストーリー」でも描かれている。

ガルフォード

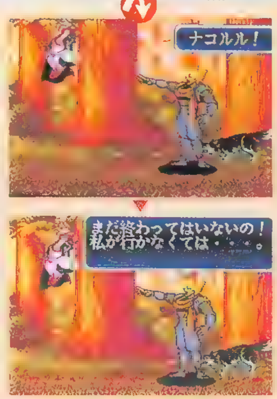
ナコルルの無事を知り，安心するガルフォード。ところが，魔物に荒された自然を救うため，ナコルルはガルフォードの目前で自分の命を捧げてしまう。

この「命を捧げるシーン」は，ナコルルとガルフォードの両方で登場するが，それぞれ視点が異なるのがポイント。ラストのガルフォードと忍犬（パピィとその子犬）がジャンプし，その直後に映像が停止する演出は，前作のエンディングでも使用されている。



ナコルル








みんな、どうか悲しまないで・・・
いっしょに笑う事はできないけれど
木々や野原をかける風の中に
私はいつもいます・・・だから
リムルル、みんなとがんばって・・
ねえさん・・・・
わかりました
ねえさん。
この声は・・・ねえさん！


カルフォードさん・・・
・・ごめんなさい・・・
でも、みんなを救うにはこうする
しかなかったの。
だから・・・悲しまないでほしい。
・・・・分かったよ・・・。
まだまだ世の中、悪いやつらが
おおすぎる。
行くぜっ
パピィ！


SHIT! いけない！！
NO!
だめ、イケナイ！
ナコルル！
NO!!!

ガルフォード

橘 右京

右京が「魔界に咲く花」を入手する前に，魔界への通路は閉じてしまった。その帰りを待つ圭のもとに，雪の花が舞い降りる。それは右京が氷像を彫って作ったものだった。そして，数十年後……。





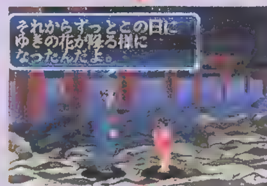






















王 虎

世界を掌握できる「破王の卵（タンジルストーン）」を手に入れるためミヅキと闘った彼だが，その宝珠さえも自分の気功パワーにはおよばないことを悟る。そのあとは……見てのとおり。















アースクエイク

前作では魔物が蓄えた財宝を根こそぎ集め，満足そうだった彼だが，今回は収穫ゼロ。そんなときに，子分が現れたのだが……。さらばアースクエイク，キミのことは忘れない（たぶん）。





服部半蔵

本作品の中間デモで，天草は半蔵の息子・真蔵の肉体に乗り移っていたことが判明する。ミツキを倒し，その魂も奪回した半蔵だが，妻の楓が……という悲しい結末を迎えるのだ。



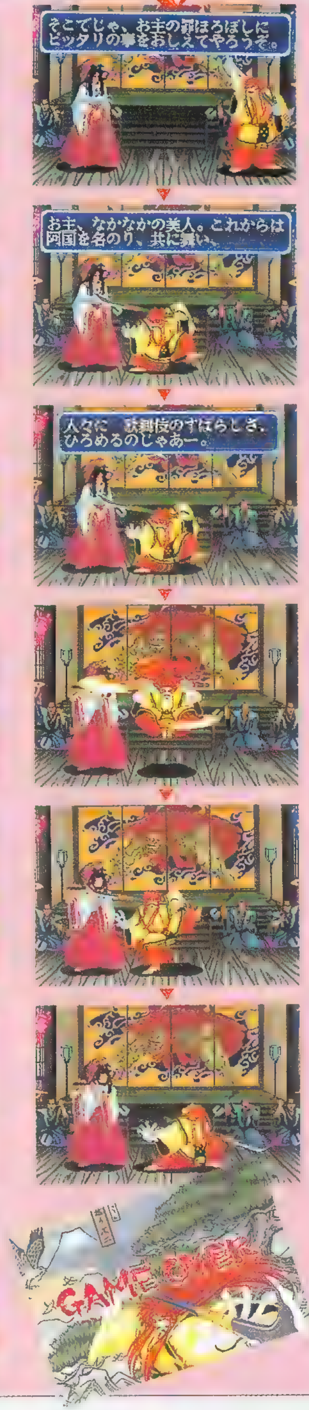




ミヅキが登場する唯一のエンディング。阿国歌舞伎（巫女が主役の寸劇）を知っている人なら，思わず笑ってしまう展開だろう（あと『天外魔境』か？）。さらに「怪現象の部屋」では……。



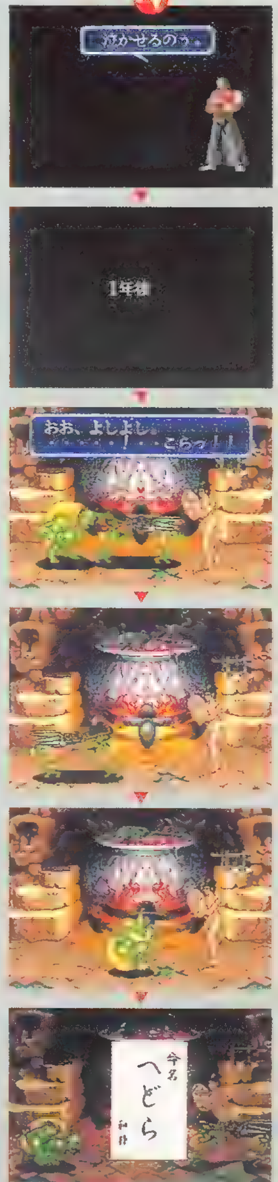




前作とちがい，今回はハッピー・エンドだ。ポイントは，中盤に登場する藤堂竜白（初代『龍虎の拳』にのみ登場したキャラ）風の男。ニセ者なので，とくに名前はないそうだ。





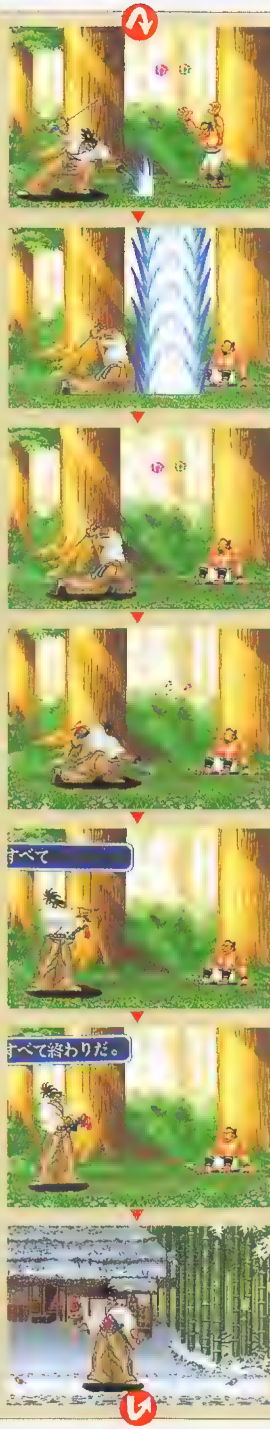




柳生十兵衛

元凶である宝珠を絶　水月刀で破壊する十兵衛。ただし，ここで壊したのは宝珠の邪悪な部分だけで，宝珠そのものは消滅していないとのこと。まあ，そうでないと，チャムチャムの村が……。

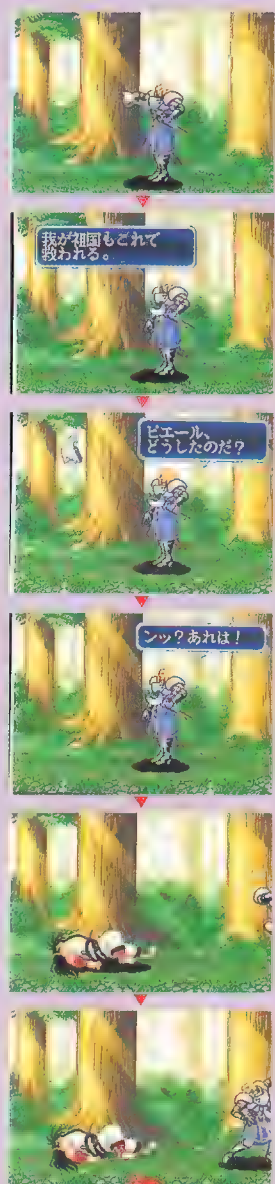






シャルロット

人物相関図（上巻3ページに掲載）にもあったが，彼女がひそかに覇王丸に想いを寄せていたことが判明するエンディングだ。しかし，レイピアで髪を切るのは，けっこうキツいのでは……。

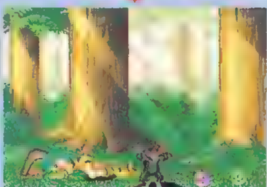
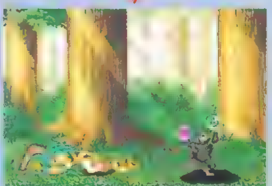
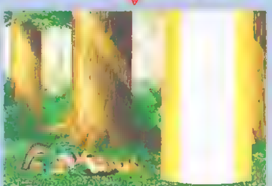
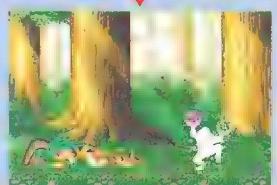
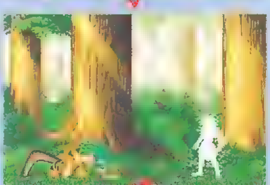






チャムチャム

パクパクがタムタムの技を使用できる理由が，ここで明らかになる。最初のパクパクの動きにも注目しよう。なお，本物のパクパクは，グリーンヘルでチャムチャムの帰りを待っていたそうだ。

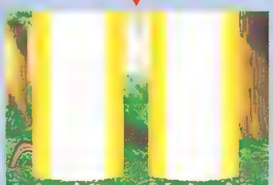















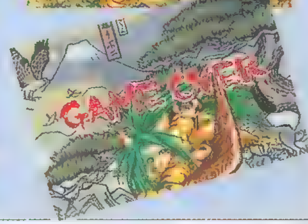








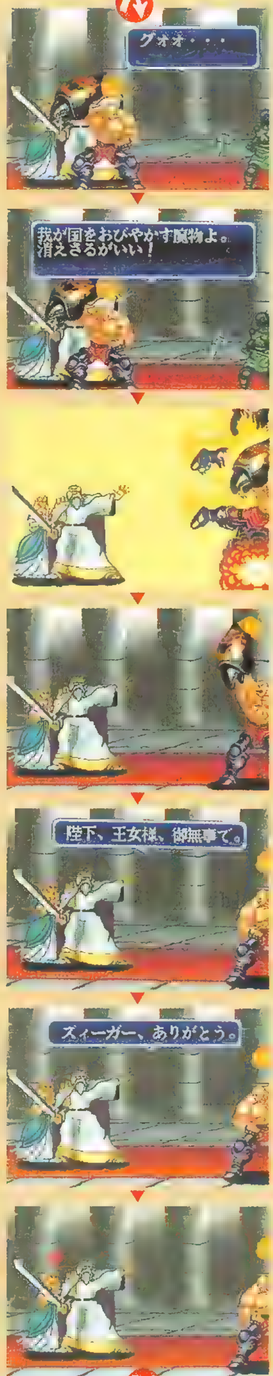


インハルト・ブノーガー

ヴルカーン・エクスプロイズンとオペラツィオン・ティーガーで王国を救い，めでたく王女と結ばれる。その披露宴には，正装したシャルロットとガルフォード，そしてなぜか王虎がいるのだ。







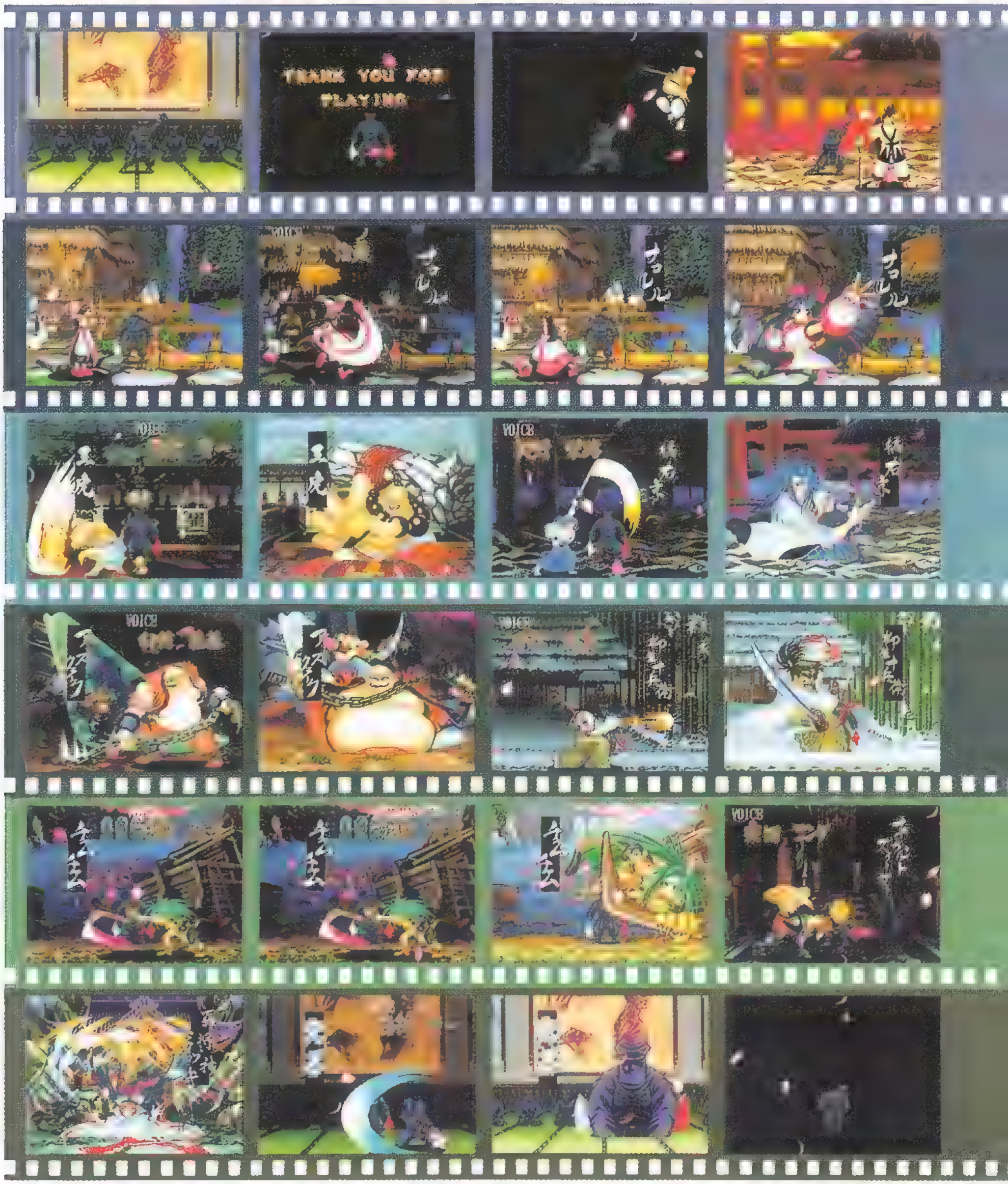
せっかく魔物を封印したツボを，クシャミをしたときに落としてしまう和狆。戦友黒子との会話にでてくる「あの時のカリ」については，上巻の「15剣士オフィシャル・ストーリー」を参考に。







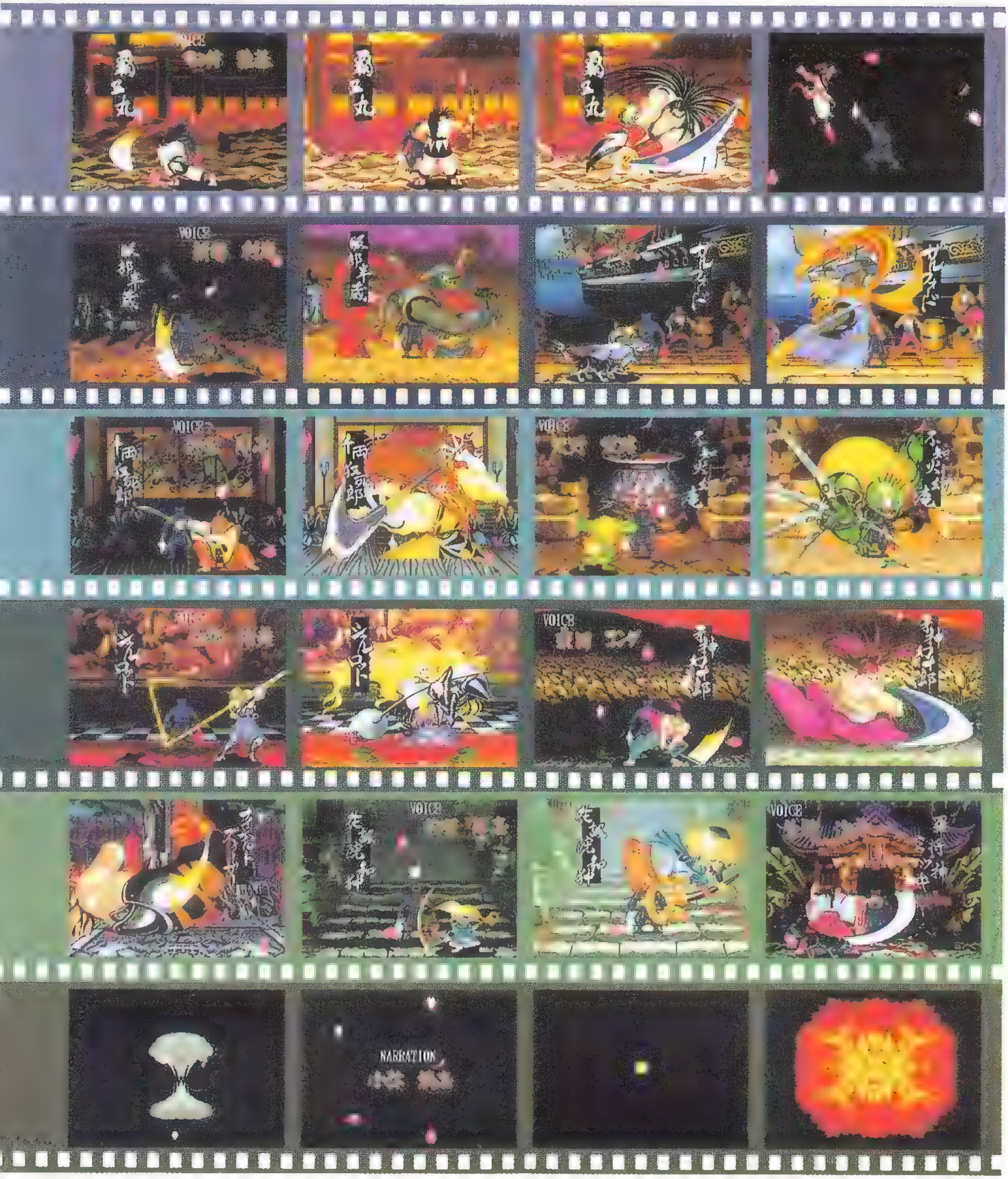
激ムズ
これが，1コインクリア・エンディングだ!!



最初の相手からミヅキまで，ゲーム・オーバーにならずに勝ち抜く（＝１コインクリア）と，キャラごとのエピローグのあとに，スペシャル・エンディングが表示されるぞ。

その内容はと言うと，黒子のアイサツにはじまり，キャラが跳んでくる→挑発ポーズ→攻撃→背景が暗くなる→スタッフ表示→背景がもとの明るさに→勝ちポーズ→バストアップ→背景が暗くなる→スタッフ表示，を17キャラぶんくり返したあと，総合スタッフ＋αが表示されて終了する。

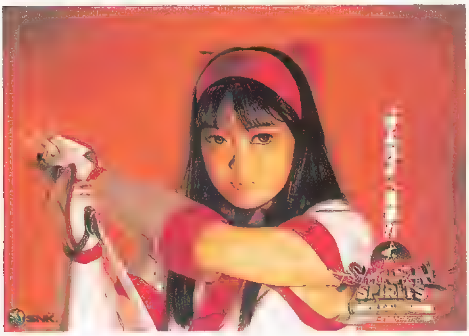
なお，スペシャル・エンディングの内容は，難易度が低くても，無敗クリア（１本も取られない）をしても変化しない。ただし，一度でも乱入（対２Ｐ戦に移行）されると，１コインクリアが無効にされてしまうので注意しよう。



ポスター&インストラクションカード COLLECTION

『真サムスピ』のPR用ポスターやアーケード版のインストラクション・カード，さらには『サムスピ』のキャラが登場した自治体のPR用ポスターを一挙に紹介しよう。ただし，これらはすべて非売品（インスト・カードのみアーケード版ソフトとセットで販売）となっている。





◀駅のホームや通路に張りだされたポスター。現在，入手は非常に困難で，マニアのあいだでは数万円という値がつけられているらしい。ナコルルはどことなく千葉麗子に似ている？



◀設置店などで掲示されたポスター。新キャラを含めた15人のキャラも下に小さく登場している。当然，ミヅキと黒子はナシ

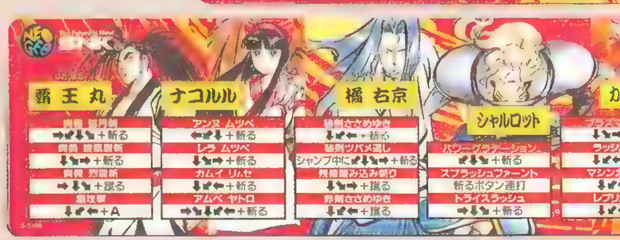


▲こちらは希少価値の高い海外用のポスター。ちゃんとタイトルが「サムライショウダウンII」になっている



◀複数のソフトが差し込めるタイプのMVS基板（現在では品薄）専用の半透明カード。筐体の上部にある掲示板にセットする。この掲示板は，プレイしているゲームのカードをライトで照らすように設計されている





ナコルル・ポスター

自然と共存するナコルルは，エコロジー運動のイメージ・キャラクターにふさわしい，ということなのだろうか。ゲームとは直接関係のないポスターにナコルルが登場しているのだ。



▲京都遷都1200年記念・緑化フェアのポスター。イラストはSNK描き下ろし

▼東京都三鷹市の水道週間（右）と年金（左）のPRポスター。三鷹市の「鷹」とママハハの「鷹」をかけたとか。作画はOVA「ロードス島戦記」で知られている結城信輝が担当



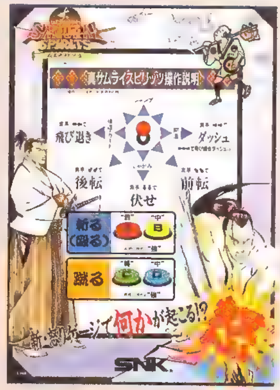


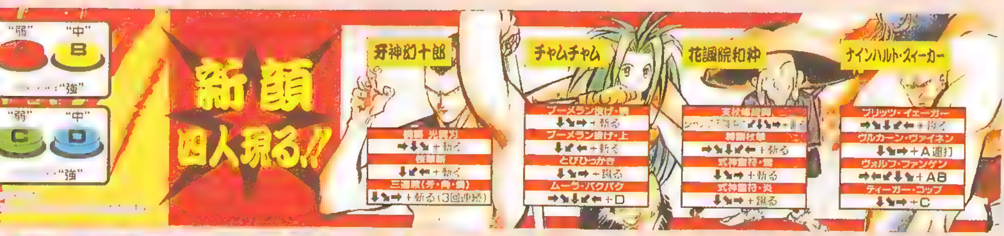
インストラクション・カード

アーケード（MVS）版の説明書として添付されているインストラクション・カード（＝説明書）も全種類紹介しよう。

ちなみに，アーケード版『真サムスピ』は，94年10月26日に発売された（一部の店舗では19日に先行入荷）。新品の価格は，68,000円（業者価格／税別）。ただし，発売から時間がたてば，中古をお手頃な価格で入手できるはずだ。







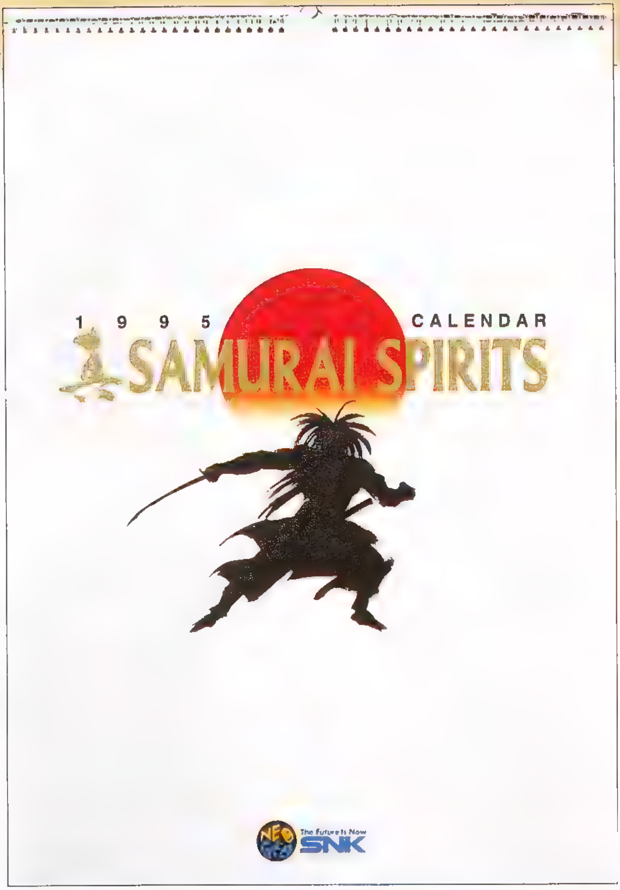


◀▲操作方法をはじめ，各キャラの必殺技コマンドが記されているカード。スペースの都合上，ナコルルや半蔵などの必殺技は，一部しか紹介されていない。こういった情報は，本書のような情報誌やパソコン通信などで入手するしかない

ファンなら絶対に入手しておきたい!!

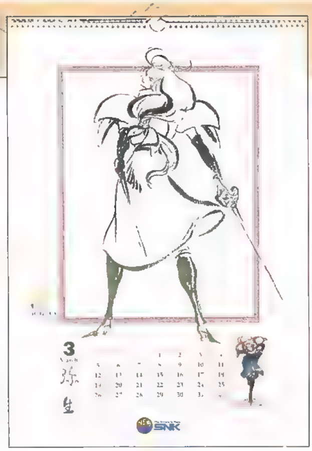
1995 真侍魂カレンダー

販促用に作られた非売品の『真サムスピ』カレンダーは、描きおろしイラストが満載で、ファンには涙モノのグッズなのだ。SNKさんのご好意により、このカレンダーを下巻でもプレゼントするぞ。くわしくは、306ページを。










4

5

6

7

8

9
September

10

11
November

12
December

ALL ABOUT CF テレビCF・下巻

上巻の『真サムスピ』テレビCF紹介につづき，今回は「ネオジオCD」テレビCFの最新版（94年11月から放映）と，各種CFの撮影風景を紹介しよう。



▲アクションシーンが多いためか，ゲーム中のナコルルでは見られないほど高い露出度で休憩するチバレイ。たまんねー



▲千葉ナコルルにくらべ，地井十兵衛は「本当に地井武男が演じているの？」と疑いたくなるほど見事に変身していた



▲『真サムスピ』のCFはハワイのキラウエア火山で撮影された。が，この撮影中に……（千葉麗子インタビュー参照）



▲限定版（フロント・ローディング）につづき，トップ・ローディング・タイプの「ネオジオCD」CFも，千葉麗子と地井武男による親子対決が題材となっている



▲撮影の打ち合わせをする千葉と地井。じつは舞台であるゲーム売り場は，スタジオのセットなのだ



▲今回紹介するカバン編の1シーンより。女性社員とイチャついている父親に制裁をあたえるチバレイ

ゲーム売り場編

オチは2種類あるが，そこまでの展開は一緒なので，このような形式で紹介した。なぜオチが2種類あるのかは，千葉麗子インタビューにて……。



▲女性ナレーター「ゲームをし・よ・お〜！」



▲女性社員に「はい，そう」と『真サムスピ』を指導する地井



▲女性社員がプレイしている『真サムスピ』の画面が登場



▲「あ，係長上手〜」とよろこぶ女性社員。しかし，手つきが……



▲「いやいやぁ」とテレる地井の背後に1人の少女が振り向き……



▲「闇に滅せよ……」とつぶやく。チバレイがとった行動は？



A　父親にひざカックンをした
B　カバンで父の頭をたたいた

トレーニング編

娘との再戦にそなえ，トレーニングする地井だが……。これらのCFは，すべて15秒版で，30秒版ではどれか二つをつづけて放映する。



▲女性ナレーター「ゲームをし・よ・お～！」



▲右手の指を鍛えながら「キングも……」とつぶやく地井



▲『KOF'94』で，千葉キングの超必殺技に敗れる地井クラーク



▲なぜか脚を鍛えながら「サムライも……」とつぶやく地井



▲『真サムスピ』で，千葉ナコルルに敗れる地井十兵衛



▲「麗子に負けた。このままでは……」と逆立ち腕立てをする地井



▲すると，背後のフスマが開き，まばゆい光とナゾの人影が……



▲「あはははははははは」その正体は娘の麗子だった



▲感情をこめずに，高笑いをつづけるチバレイ。けっこうコワイ



▲そのシーンに重なって，CDソフトがズラーっとならべられていく



▲ナレーター「餓狼もキングもサムライも，ソフト続々ネオジオCD」

ひざカックン編



▲千葉に「お～やじッ！」とヒザを蹴られ，バランスを崩す地井

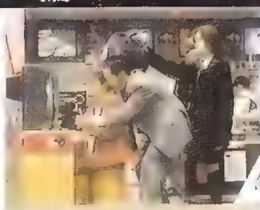


▲倒れながらうしろを振り向き「麗子!?」とアワてる地井

カバン編



▲気配を殺し，右手に持った大きなカバンを振り上げるチバレイ



▲引力にまかせ，頭にカバンをブツける。そのまま硬直する地井



▲ナレーター「餓狼もキングもサムライも，ソフト続々ネオジオCD」

千葉麗子インタビュー



Reiko chiba

前ページで紹介したネオジオCD本体のテレビCFをはじめ，さまざまなSNK関連のイベントに出演しているアイドルの千葉麗子。その各種イベントについての裏話などを本人から聞いてみた。なお，306ページでは，このインタビューのときにいただいたサイン色紙をプレゼントしているぞ。

好きなキャラは チャムチャムと幻十郎

——もう『真サムスピ』はプレイされましたか？

千葉：ええ，もうレコーディングの合い間にずっと。あと，ゲームセンターとか，大阪へ仕事しに行ったときにやってます。ネオジオ版はまだもらってないので(笑)，家では前作の『サムスピ』をやっています。

——キャラクターは何を？

千葉：ナコルル。でも，技が増えてるのに弱いから(笑)，チャムチャムを練習してるんです。

小さいライブは開けるかな？

——今回のシングルも二部構成ですが，どういった内容なんですか？

千葉：「Brand-New Spirits」は，詩の内容が『サムスピ』というより，ほとんど私自身のことなんです。だから，一番歌いやすかったですね。

ナコルルとチャムチャムのテーマ曲は，本当にナコルルやチャムチャムになった気持ちで歌いました。

——ライブ活動は？

千葉：まだ考えてないけど，これで持ち歌が7曲になったんで，小さいライブは開けるかなって思ってますね。

はんにゅむちゅべ

——チャムチャムの声を収録するとき，発音とかの指示はありましたか？

千葉：いえ，もう地声そのまんま。

——そういえば，マネージャーさんがパクパクの声をされてますね。あれはアドリブだったんですか？

千葉：ええ，その場のノリで。

——アニメ版『サムスピ』では？

千葉：アニメの声は，やっぱゲームに忠実にやらないといけないかなぁと思って，「はおうみゃりゅ～(覇王丸)」とか「はんにゅむちゅべ(アンヌムツベ)」とか，生駒さん（ゲームでのナコルルの声優）のマネをしたら「麗子ちゃんのは強烈だから，ちょっと……」って言われて，私と生駒さんの間をとったんですよ。

——こういった声とか歌の分野で目標としている人っていますか？

千葉：声優で好きなのは三石琴乃さん。映画の『餓狼伝説』で一緒だったんだ

千葉麗子プロフィール

本名：千葉麗子（通称・チバレイ）
生年月日：1975年1月8日(20才)／出生地：福島県福島市
身長：5尺3寸(161cm)／体重：11貫目(43kg)
三体数：B81・W56・H82／血ノ型：B型
芸歴①アイドル：「F3000 ティノラスレーシング」のマスコット・ガールとしてデビュー。のちに，特撮番組「恐竜戦隊ジュウレンジャー」，ドラマ番組「南くんの恋人」「妖蝶キリコ」，バラエティ番組「殿様のフェロモン」「レボリューションNo.8」のレギュラーをつとめる。
芸能界でも随一の「ゲーム好き」という部分を前面に押しだしたアイドルとして，コンピュータ関連誌の連載記事も受け持っている。
芸歴②歌手：『餓狼SP』のイメージ曲「Non Stop! One Way Love」でソロ・デビュー。それ以降のシングルでは，今回の記事で触れた「Brand-New Spirits」，ニッポン放送の94年度イメージ曲「P-パラダイス」がある。
芸歴③声優：OVA「ワイルド7（セブン）」のヒロイン役でデビュー。劇場用アニメ「餓狼伝説」の千葉麗子役，テレビアニメ「サムライスピリッツ」のナコルル役をつとめる。『真サムスピ』のチャムチャム役は周知のとおり。
芸歴④モデル：写真集「FIRST VOYAGE」「THROUGH IT」が発売中。ほか，各種雑誌のグラビアに登場。



◀SMAPの香取慎吾や地井武男も共演し，チバレイが声を担当したアニメ版ナコルル。アフレコ作業は2日間にわたって行なわれた

けど，三石さんって，性格とかも好き。歌手で好きな人は，女性で言うと，マライア・キャリー。

SNKと言えばスモーク

——CMを撮影したときの裏話は？

千葉：『真サムスピ』のとき，霧をだしたいって，スモーク・マシンを使ったんです。でも，煙を吸い込みすぎて倒れちゃった。病院では言葉がつうじないし，レントゲン見たら，肺炎の一歩手前ぐらいの状態になってて，けっこう大変だったの

そしたら，ネオジオCDのCMで，またスモークたいて（一同爆笑），今度は近くの大学病院に行った。もう，SNKと言えばスモークだからね（笑）

ネオジオCDのCMは，アドリブで地井さんが「ひざカックンだけじゃなく，バッグで頭たたくのも撮ろう」っていうことで撮影したりしました。

『真サムスピ』は，そのあとに撮ったんだけど，地井さんが敵っていうのがピンとこなくて，撮影中に笑ってNGになっちゃった（笑）。

恥ずかしがり屋さん

——それぞれの分野での今後は？



千葉：歌手としては，だんだん慣れて，レコーディングも楽しくなってきた。ライブとかやると，レコーディングやCDが完成したときとちがった感動があるので，それを体験してみたい。

あとは，ドラマだけじゃなく，バラエティ関係の司会とか，ゲームつくったりとか，なんか自分が好きなことだけやっていければいいなぁ，という甘い考えが……（笑）。

——ステージに上がったりするのは好きなほうですか？

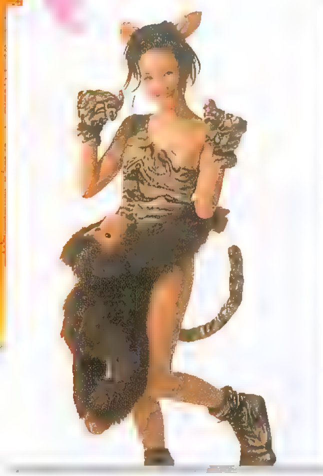
千葉：恥ずかしがり屋さんだから，苦手は苦手なんだけど，ライブとかやってみると，けっこう感動するものだから，いいなぁと思ってる。

——最後に読者へのメッセージを。

千葉：今回のシングルは，ナコルルが好きな人も，チャムチャムが好きな人も楽しめるでしょ。だから，ゲームの中のキャラクターが好きな人に聴いてほしい。

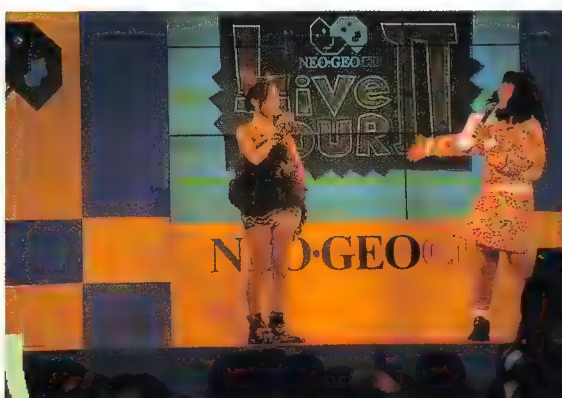
私は，コスプレとか写真とか，これからはチャムチャム一筋でいきたいと思っているので，みなさん応援してくださいね。

◀▼ナコルル（左）とチャムチャム（下）に扮したチバレイ。どちらもSNKが制作した特製コスチュームだ。パクパクがジャマだと思うのは自分だけ？





▶94年7月に行なわれた「ゲームミュージック・フェスティバル」でゲスト出演。デビュー曲「Non Stop～」を熱唱した



▲94年秋に全国6か所で開催されたネオジオCDライブツアーIIにも参加。このツアーでは，チバレイ関連のグッズ（カレンダーなど）がオークションにかけられた

真・読者魂

~読者投稿紹介コーナー~

PART1

最優秀作品賞
（賞品：ネオジオCD本体）

大阪市
東淀川区
石田昌宏

上巻で読者のみなさんからの投稿を募ったところ，ものすごい量のイラスト＆ハガキが送られてきた。スゴイぜ，侍魂ファン・パワー！ SNK広報課の中岡さんをまじえて厳正なる協議を行なった結果，各賞が以下のように決定したぞ。



▲巧いイラストは多数あったが，心に響くという意味では，この作品がNo. 1。『真侍魂』のエンディングを見たあとなら，感慨もひとしおだろう

4コマ部門賞
（賞品：X-NEO1）

兵庫県
宝塚市
とらまる

あっと ぬうん



▲初代『サムスピ』を知っている人なら，思わずニヤリとさせられる。一応説明すると，初代はタルの中身がかならずリンゴだったのだ。この際，鮮魚を投げてツバメ六連とかやってくれないかな。スネ毛もよい。

街のヘンなもの
写真部門賞
（賞品:真侍魂テレカ4枚セット）



神奈川県津久井郡
黒子に勝てない

◀この店の写真を送ってきてくれた人はもうひとりいたものの，10日ほど先に編集部に届いた「黒子に勝てない」クンが見事に部門賞を獲得。「幻庵ステージで作っている料理がでてきそうでコワイ」とのことだが，店員がミヅキに似ているといったことはないのか？ さらなるレポートを待ってるぞ。

イラスト部門賞
（賞品：1995真侍魂カレンダー）

京都市右京区
てとらぽっと



▲夕日をバックに，キマりすぎているガルフォードとパピィ。このイラストが象徴するように，イラスト部門のレベルは本当に高かったのだ

文字ネタ部門賞
（賞品：『真サムスピ』ビデオ）

東京都東村山市　ですぶりざーど

超情報やお笑いネタが集まった文字ネタ部門の大賞は，独創性で審査員の心を震わせた「ゴールド半蔵」に決定。

ノーマル色の半蔵で，遠距離から弱・爆炎龍を撃った直後か，爆弾を相手が食らう前にぬいぐるみになってみよう。相手が燃えると，半蔵が金色に光るのだ。この「ですぶりざーど」クンは，ほかにもたくさんの情報を送ってくれた。それらは超情報局のページで紹介しているので，ぜひご一読を。

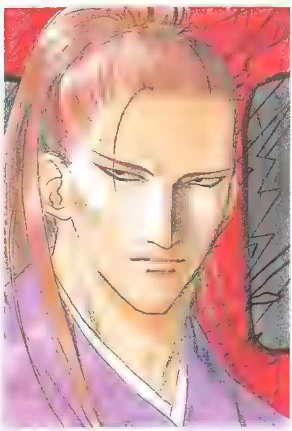


優秀作品賞
（賞品：『真サムスピ』CDアルバム）

惜しくも部門賞には選ばれなかったが，いずれも出色のデキと言っていいだろう。ガルフォードがカッコよすぎる！



▲奈良県天理市／ジョリ山・エドワード・リンダ……このジョリ山〜さんの作品は，3枚も掲載されている。しかも，それぞれ異なるタッチで描かれているのがスゴイ



▲岡山県総社市／まる葉……やはり多かった幻十郎のイラストの中でも，ひときわ輝いていたのがこの作品。上巻のストーリーで，女性ファンがいっそう増えたとか？

SNK特別賞
（賞品：ネオジオCD版『真サムスピ』）

東京都豊島区／GIEN



▲広報の中岡さんが選んだ1枚。「爆笑させていただきました。この右京いいですね。グーです。グー！」（中岡さん談）

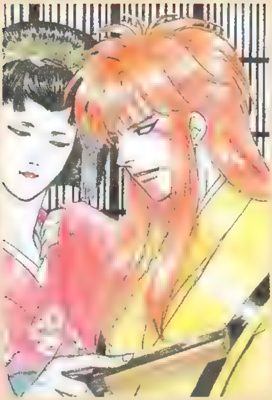
他にもこんなにすごい作品が集まったのだ!!



◀千葉県柏市／くみP



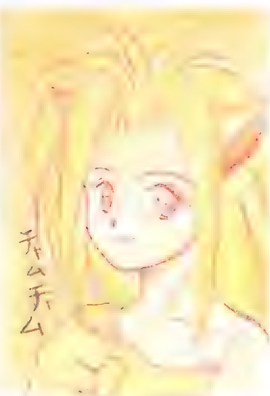
◀香川県大川郡／葉月ひなこ


◀岡山県総社市／まる葉


◀広島県廿日市市／B'z SOUND

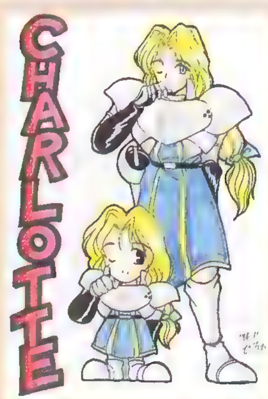


◀東京都豊島区／碧水稜流

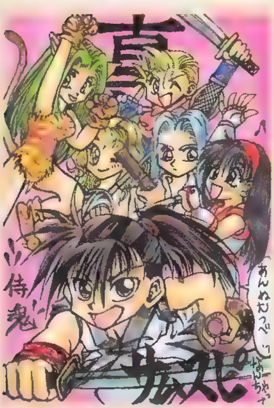


◀愛知県名古屋市／藤原まいむ


◀茨城県つくば市／河N流青



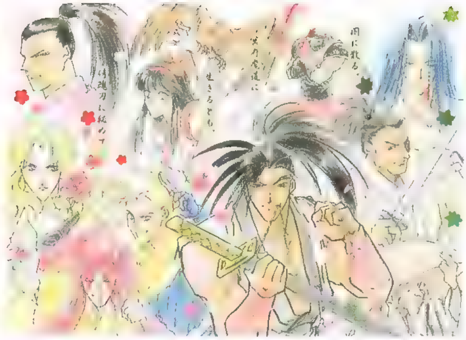
◀茨城県水戸市／ひぃろぉ



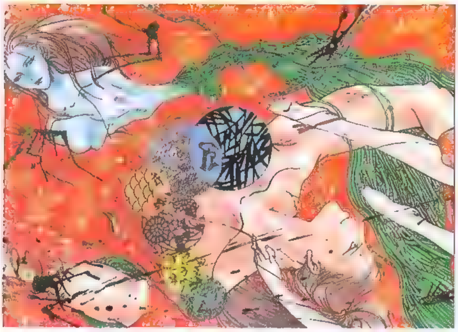
◀東京都足立区／中山夏世



▲岡山県岡山市／天竜風雅



▲兵庫県神戸市／聖麗



▲奈良県天理市／ジョリ山・エドワード・リンダ

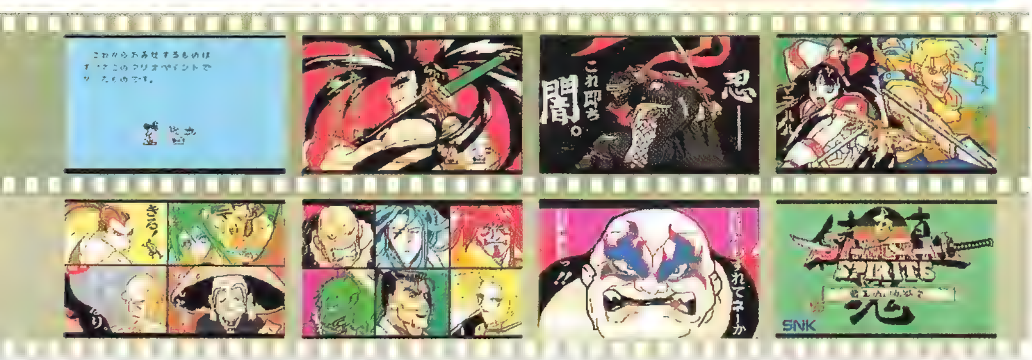


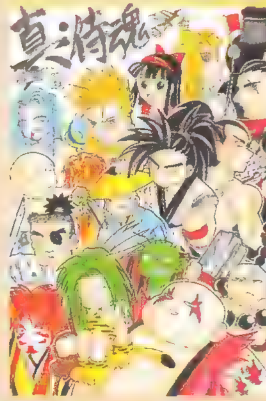
▲兵庫県尼崎市／松井直子

マリオペイントで描いてきた強者もいたぞ!!

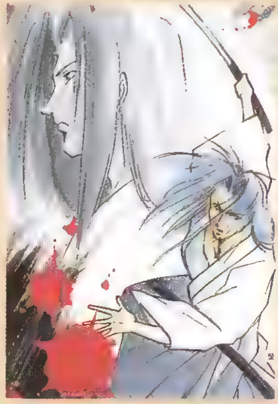
北海道恵庭市の芦谷耕平クンから1本のビデオテープが送られてきた。さっそく再生してみると，『マリオペイント』で描かれた『真サムスピ』のキャラがつぎつぎと映しだされるではないか！　見どころは，アースクェイクの鼻息がどんどん激しくなる（笑）シーンと，天覇凄煌斬のアニメーション。まさにアイデア賞ものだね。







◀兵庫県宝塚市／とらまる



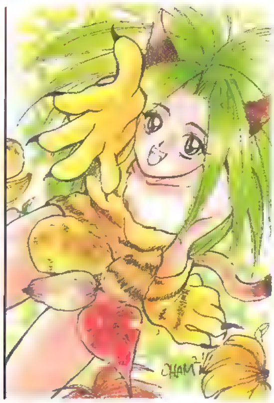
◀埼玉県蓮田市／中島秀世



◀山口県下関市／さる吉殿下



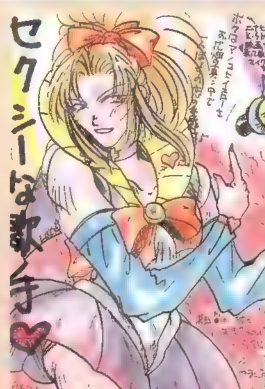
◀東京都練馬区／滝城画王



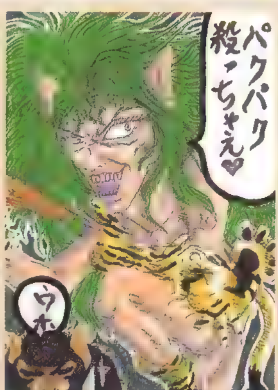
◀大阪府枚方市／とくめいきぼう子



◀東京都世田谷区／松柳柚吏



◀奈良県天理市／ジョリ山・エドワード・リンダ



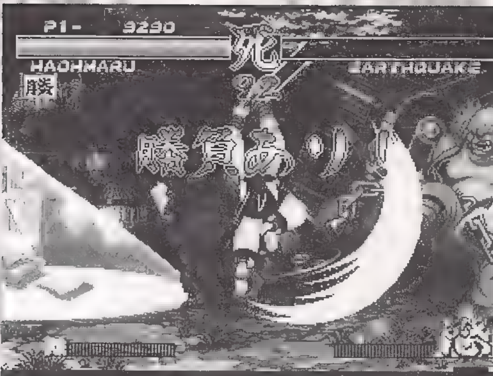
◀福岡県小郡市／服部膵蔵



◀埼玉県南埼玉郡／伊勢大輔

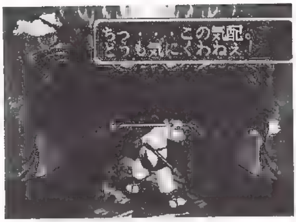
260ページからPART2がはじまるぞ!! →→→→

CPU戦攻略の章



キャラ別目次





対CPU戦 予備知識

このページでは，対CPU戦で知っておくと便利なことを紹介する。とくに右ページの「必殺技をガードしたら……」と「対CPU戦で有効な連続技」の二つはかならず読んでおいてほしい。なお，本書の攻略パターンは，MVS版のレベル4（ネオジオ版のレベル5＝初期設定の1段階上）をもとに作られている。

対CPU戦 難易度とキャラの動き



▲順番が進むことでも難易度は上昇する。ただし，7人目は少しやさしくなっている

『真サムスピ』のCPUアルゴリズムには，2種類の動きがある。一つは，相手の動きや技にあわせて的確に反撃をする「反応モード」。もう一つは，相手の動きをまったく見ないで勝手に攻撃をする「能動モード」だ。

ゲームの難易度は「一つの技に対する反応が何種類あるか」「どれだけ能動的に動くか」などによって変化する。レベルが低いと，反応の種類が少なくほとんど自分からは動かない。逆に，レベルが高いと，技への対応が豊富に用意されているうえに自分から積極的に攻めてくる……というぐあいだ。

本書の攻略パターンは，相手の反応の中でだしてくる確率が高いものを利用した戦法（弱蹴りを連発してジャンプを誘うなど）を掲載している。

CPUキャラ出現順番表

対CPU戦での相手および順番は，以下のシステムで決定される。

①スタートした時点で，12キャラが登録された8グループ（下表）から一つがランダムで選択される。

②さらにグループ内の12キャラを登場させる順番をランダムで決定。

どのグループになっても，新キャラ4人はかならず登場する。また，覇王丸，アースクェイクはでてくる確率が高い。彼ら6人の攻略パターンは重点的にマスターするといいかも。



◀この時点でメンバーと順番は決定されている

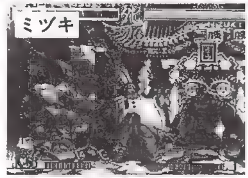
A	B	C	D	E	F	G	H
覇王丸	覇王丸	覇王丸	覇王丸	覇王丸	ナコルル	覇王丸	覇王丸
半蔵	半蔵	ナコルル	ナコルル	ナコルル	半蔵	半蔵	ナコルル
ガルフォード	王虎	ガルフォード	半蔵	ガルフォード	ガルフォード	ガルフォード	半蔵
右京	右京	右京	王虎	狂死郎	右京	王虎	ガルフォード
狂死郎	狂死郎	幻庵	右京	幻庵	狂死郎	右京	王虎
アースクェイク	アースクェイク	アースクェイク	幻庵	アースクェイク	幻庵	狂死郎	狂死郎
十兵衛	十兵衛	十兵衛	アースクェイク	十兵衛	十兵衛	幻庵	幻庵
シャルロット	シャルロット	シャルロット	シャルロット	シャルロット	シャルロット	アースクェイク	アースクェイク
幻十郎	幻十郎	幻十郎	幻十郎	幻十郎	幻十郎	幻十郎	幻十郎
チャムチャム	チャムチャム	チャムチャム	チャムチャム	チャムチャム	チャムチャム	チャムチャム	チャムチャム
ズィーガー	ズィーガー	ズィーガー	ズィーガー	ズィーガー	ズィーガー	ズィーガー	ズィーガー
和狆	和狆	和狆	和狆	和狆	和狆	和狆	和狆

ミヅキと黒子について

12人全員を倒すと最終ボスの羅将神ミヅキが現れる。また，ある条件を満たすと，黒子が対戦を挑んでくる。ミヅキの攻略パターンは18ページ，黒子の出現条件は2ページ，黒子の攻略パターンは120ページに掲載したので参考に。



◀いつもは審判役の黒子が対戦を挑んでくるぞ！



◀こちらは最終ボスだ。強さもハンパじゃない

必殺技をガードしたら……？

このゲームの必殺技は，ガードしたあとに反撃ができるものが多い。下の表に，コンピュータが使ってくる技の中で比較的簡単に反撃できるものをピックアップしてみた。これらをガードしたら，以下の技で反撃するのだ。

●ナコルル……中・アンヌムツベ

●半蔵，ガルフォード，十兵衛，シャルロット……遠距離立ち中斬り

●右京……強・残像踏み込み斬り

●幻庵……中・爪つまみを当てて気絶させ，永久パターンにハメる

●アースクェイク……しゃがみ強斬り

●ズィーガー……ティーガー・コップからの3段攻撃をキメる

●和狆……中・縛鎖杖撃を当てて気絶させ，永久パターンにハメる

●そのほか……遠距離立ち強斬り

影分身，シャドーコピー，ファットコピーの分身技は，相手がだした瞬間にコマンド（相手体力ゲージの下に表示される）を見て，本物を見わける。また，ファットチェーンソーはガードしたあとに投げてしまおう。

相手キャラ名	ガード後に反撃できる必殺技
覇王丸	弧月斬
ナコルル	カムイムツベ（投げや連続技で反撃しても可）
半蔵	うつせみ天舞，うつせみ地斬
ガルフォード	リアレプリカアタック，ヘッドレプリカアタック
右京	つばめ返し
アースクェイク	ファットレプリカアタック
十兵衛	ニッ角羅刀・改
ズィーガー	ブリッツ・イェーガー

対CPU戦で有効な連続技

相手が気絶したり，相手の必殺技をガードしたときには連続技をキメて，大ダメージを与えよう。

入れやすさとダメージ量の両方を考慮して選んだのが右表のオススメ連続技だが，いくつかの注意事項がある。

●ナコルル……相手がチャムチャムとズィーガーの場合は中アンヌムツベ，狂死郎なら弱レラムツベに変えよう。

●ガルフォード……相手が狂死郎なら半蔵のものと同じ連続技を使うこと。

●幻庵……相手がチャムチャムならば前方ジャンプ強斬り→強・肉転突きで。

●十兵衛……相手が画面端にいるときまたは相手がズィーガーの場合は，弱・ニッ角羅刀・改を弱・喝咄水月刀に。

キャラ名	連続技
覇王丸	しゃがみ強斬り→弱・弧月斬
ナコルル	踏み込み・強斬り→中レラムツベ
半蔵	前方ジャンプ強斬り→遠距離立ち中斬り
ガルフォード	近距離立ち強斬り→強ラッシュドッグ
王虎	近距離立ち中斬り→中・気功旋風撃
右京	立ち強斬り（2段目をキャンセルして）→中・残像踏み込み斬り
狂死郎	前方ジャンプ強斬り→遠距離立ち強斬り
幻庵	踏み込み・強斬り→中・爪つまみ
アースクェイク	しゃがみ強斬り（3HIT）
十兵衛	近距離立ち強斬り→弱・ニッ角羅刀・改
シャルロット	前方ジャンプ強斬り→遠距離しゃがみ強斬り
幻十郎	前方ジャンプ強蹴り→遠距離立ち強斬り
チャムチャム	前方ジャンプ強斬り→しゃがみ強蹴り（スライディング）
ズィーガー	ティーガー・コップ→ファルケ・ナーゲル→エレファント・グリード
和狆	遠距離立ち強斬り→中・縛鎖杖撃

対CPU攻略

一撃必殺の強斬りをいかに当てるかがポイント

覇王丸



基本パターン

①弱・烈震斬パターン

刀の先端がギリギリで当たるように弱・烈震斬をだそう。相手はたいていガードしたあとに反撃をしてくるが，空振りするかしゃがみガードで防げる。相手が技の硬直から復帰しないうちに遠距離立ち強斬りを当ててやろう。

②しゃがみ弱蹴り連発パターン

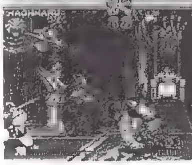
スタート時ぐらいの間合いでしゃがみ弱蹴りを連発すると，こちらへ跳んでくるので，右表の対空技で迎撃する。これを最後までくり返せばOK。

キャラ別攻略

パターン①を使って闘うのは，vs半蔵，王虎，右京，狂死郎，アースクェイク，ズィーガー。パターン②で闘うのは，vsガルフォード，幻庵，シャルロット，幻十郎，チャムチャム，和狆。

そのほかのパターンで闘うキャラや，基本戦法を使うが注意点のあるキャラについては，下のカコミを読もう。

①弱・烈震斬→遠距離立ち強斬りパターン



▲スタート位置から1回退き込みをしたぐらいがピッタリ



▲烈震斬をガードさせると反撃してくるのでこちらも防御

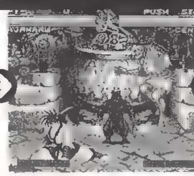


▲相手が動けないスキに遠距離立ち強（中）斬りをきめろ

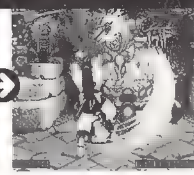
②しゃがみ弱蹴り→対空技で迎撃パターン



▲スタート時の間合いでしゃがみ弱蹴りを連発すると……



▲相手はそれに反応してこちらに跳んでくる。チャンスだ



▲下表にある対空技で迎撃。どの技も早めにだすのがコツ

パターン②で使う対空技

対戦相手	対空技	対戦相手	対空技
ガルフォード	中・弧月斬	幻十郎	中・弧月斬
幻庵	中・弧月斬	チャムチャム	中・弧月斬
シャルロット	昇り垂直ジャンプ中斬り	和狆	昇り後方ジャンプ強斬り

VS 覇王丸

スタートの間合い～ズームアウト画面に切り替わる寸前ぐらいの距離で，しゃがみ弱蹴りを1～2発だしたあとにすかさず跳び込もう。

相手は遠距離立ち強斬りをだしてくるが当たらないので，そのスキに前方ジャンプ強斬りで攻撃。2セット当てると気絶してくれるはずだ。

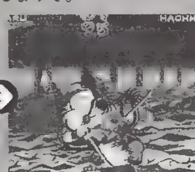
しゃがみ弱蹴りを連発する間合いがちがったり，跳ぶタイミングが遅かったりすると，相手の遠距離立ち強斬りを食らってしまうぞ。



▲この間合いでしゃがみ弱蹴りを1～2発だして跳ぶ



▲うまくできれば，相手の遠距離立ち強斬りが空振り



▲こちらの前方ジャンプ強斬りが当たる。くり返し

VS ナコルル

基本動作は，②しゃがみ弱蹴り連発パターンと同じ。相手の近くでしゃがみ弱蹴りを連発してジャンプを誘う。

しかし，対空技は「跳んだ相手の下をくぐって，背後から近距離立ち強or中斬り」を使う。弧月斬は空振りする可能性があるため，こちらが安全。

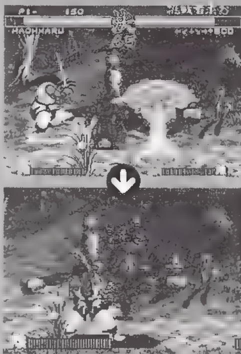


◀近距離立ち強斬りは相手が着地する前に当てること

VS 半蔵

使う戦法は①弱・烈震斬→遠距離立ち強斬りパターンだが，相手の反撃をガードしたあとに当てる技はしゃがみ強斬り。遠距離立ち強斬りでも大丈夫だが，こちらのほうが攻撃力が高いぞ。

また，たまに烈震斬に反応してうつせみ天舞をだすが，これは立ちガード可能。防御後に遠距離立ち強斬りだ。



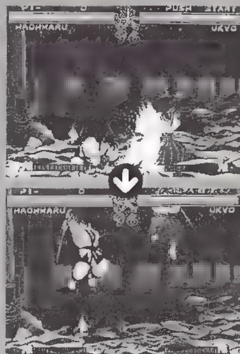
◀弱・烈震斬をうつせみ天舞でかわされたが……

◀ガードは間に合うぞ。立ち強斬りで反撃しよう

VS 右京

右京は，弱・烈震斬をガードすると立ち強蹴り（スライディング）か前方ジャンプ→つばめ返しをだしてくる。どちらにしても垂直ジャンプ強斬りが当たるので，烈震斬のあとはかならず垂直ジャンプをするように。

強斬りは，前者なら着地寸前，後者ならジャンプ上昇中に技を当てよう。



◀弱・烈震斬のあとは，すばやく垂直ジャンプだ

◀右京が跳んだら昇り，ちがったら下りで当てる

VS 狂死郎

じつは，①弱・烈震斬→遠距離立ち強斬りパターン，②しゃがみ弱蹴り→対空技で迎撃パターンのどちらを使っても大丈夫。好きな戦法で闘おう。

パターン②の場合，対空技には中・弧月斬を使う。ときどき風裂扇をだしてくることがあるが，そのときは前方ジャンプ強斬りで跳び込め。



◀パターン①を使う場合，弱・烈震斬を当てたあと

◀遠距離立ち強斬りではなく中斬りを使うと確実

VS アースクェイク

①弱・烈震斬→遠距離立ち強斬りパターンで闘うが，強斬りを当てるのは「アースクェイクが弱・烈震斬をガードしたあとに，立ち強蹴りをだしたとき」だけ。ほかの技の場合は手をださず，最初からやりなおす。

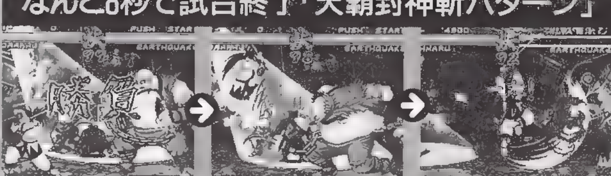
こんなパターンもある。開始直後に前方ジャンプで跳び込み，着地と同時に天覇封神斬（秘奥義）をだすのだ。アースクェイクが技をだしていた場合はカウンター・ヒットになって，体力を全部奪える。一瞬で試合終了だぞ！



技を見わけよう

◀こちらが遠距離立ち強斬りを当てるのは，相手が立ち強蹴りをだしたときだけ。ほかは手をだすな！

なんと8秒で試合終了「天覇封神斬パターン」



▲試合開始と同時に跳ぶ。レバーは入れっぱなしで大丈夫　▲ジャンプ中にコマンドを入力，着地時に完成すれば……　▲全部ヒットするのだ。カウンターならばこれで試合終了

VS 十兵衛

近くでしゃがみ弱蹴りを連発すると，十兵衛は二ッ角羅刀・改をだしてくるので，ガードしたあと降りぎわに立ち強斬りを当てる。これをくり返そう。

立ち強斬りをだす場合は，レバーをガード方向に入れっぱなしにしておく。これなら，ガードを解いた瞬間に「頭きたぜ！」と叫ばずにすむぞ。

怒りポーズを伏せて解除しても可。



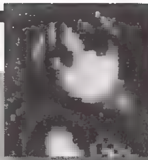
◀しゃがみ弱蹴り連発で二ッ角羅刀・改を誘おう

◀ガードしたあとに立ち強斬りをカウンターで

対CPU攻略

地道に「跳ばせて落とす」を実行しよう

ナコルル



基本パターン

①しゃがみ弱蹴り連発パターン

スタート時の間合い～相手の近くでしゃがみ弱蹴りを連発すると，相手はこちらへ跳んでくる。そこを右の表にある対空技で迎撃するのだ。

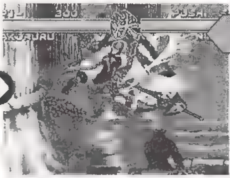
②弱アムベヤトロ・パターン

飛ばしたママハハがギリギリで相手に当たらないように弱・アムベヤトロを撃ってジャンプを誘い，迎撃する。

遠距離立ち中蹴り＆しゃがみ強蹴りは，ナコルルの靴だけを着地前に当てるようにする。これなら相手はちょうど「アムベヤトロを撃つ間合い」に吹っとんでくれるので，迎撃したあとに間合いを調節する必要がなくなるのだ。

vsアースクェイクだけはしゃがみ強斬りを使うが，これは相手の着地点に置いておく感じでだすといい。





間合いが命

◀ジャンプ強斬りは相手との距離に合わせて跳ぶ方向を変えよう。まちがえると逆に迎撃されるぞ！

相手キャラ	対空技	相手キャラ	対空技
ナコルル	下をくぐってしゃがみ強蹴り	幻十郎	昇り後方ジャンプ強斬り
右京	昇り後方ジャンプ強斬り	チャムチャム	昇りジャンプ強斬り
狂死郎	昇りジャンプ強斬り	和狆	昇り後方ジャンプ強斬り
幻庵	昇りジャンプ強斬り	※前方・後方の表記がないものは，間合いによって両者を使いわけるということ	





リズミカルに

◀弱アムベヤトロ→立ち中蹴り（またはしゃがみ強蹴り）の連係は一定のリズムに合わせて技をだせ

相手キャラ	対空技	相手キャラ	対空技
王虎	遠距離立ち中蹴り	ズィーガー	遠距離立ち中蹴り
アースクェイク	しゃがみ強斬り		しゃがみ強蹴り

VS 覇王丸

相手にめくりガードをさせるようにカムイムツベを連発して，体力を少しずつケズっていく。ママハハに捕まった直後に烈震斬をだすことがあるが，カムイムツベが勝つので気にしない。



◀めくりガードにしないと恐怖の強斬りを食らう

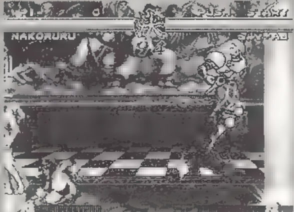


▶カムイムツベは烈震斬にも一方的に勝てるのだ

VS シャルロット

VS覇王丸と同じくカムイムツベをめくりガードさせて体力をケズる。

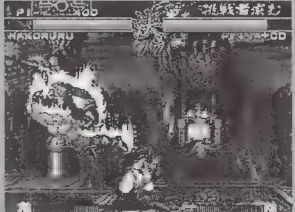
パワーグラデーションを空振りしたときは，着地と同時に中アンヌムツベをだして降りぎわを攻撃してやろう。



▲カムイムツベの着地硬直が解けたらすかさず中アンヌムツベでシャルロットを攻撃

VS ズィーガー

パターン②を使うが，画面端にいるときはアムベヤトロを撃たないこと。ブリッツ・イェーガーを避けられなくなるからだ。なるべく画面の中央で，間合いを変化させないように闘おう。

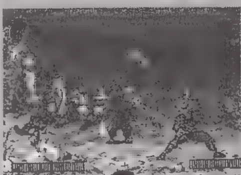


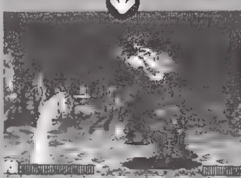
▲画面中央ならばブリッツ・イェーガーが空振りする。中斬りや投げで攻撃しよう

VS 半蔵&狂死郎

ズームアウト画面でしゃがみ弱蹴りを連発すると，半蔵は爆炎龍，狂死郎は風裂扇を撃ってくるので，前方ジャンプ強蹴り→弱アンヌムツベのお手軽連続技を当ててやろう（前方ジャンプ強斬り→強レラムツベでも可)。

相手が狂死郎ならジャンプしてくることも多い。そのときは昇りジャンプ強斬り（前方or後方）で迎撃する。

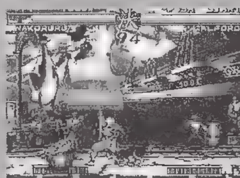

◀間合いを広げてしゃがみ弱蹴りを連発すると…

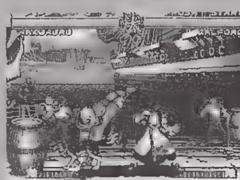

◀飛び道具を撃ってくるので，強蹴りで跳び込む

VS ガルフォード

ジャンプの着地点がガルフォードのすぐうしろになるような間合いからガンガン跳び込もう。

使うのは前方ジャンプ強斬り。相手の頭上付近で技がでるようにボタンを押すとちょうどいい。相手が跳んでいればかならず迎撃できるし，そうでなければ着地と同時に「スカし投げ」をキメることができるのだ。


▶ガルフォードの頭上で強斬りをだす感じで跳ぶ


◀相手が地上にいる場合は着地と同時に投げよう

VS 十兵衛

近くでしゃがみ弱蹴りを連発して，十兵衛の必殺技を誘う。

二ッ角羅刀・改はガード後に近距離立ち強斬り→中アンヌムツベ。水月刀は弾を撃ちだす前に跳んで前方ジャンプ強蹴り→弱アンヌムツベを当てる。

相手の斬り技を食らわないように，弱蹴りはやみくもに連発しないで2〜3発ごとに様子を見ながらだそう。


▶2〜3発だしたら連発を止めて斬り技をガード


◀踏み込みと二ッ角羅刀はよく似ているので注意

コラム 反応がニブい1〜3人目はどう倒す？

本書に掲載されているパターンは，すべて「12人目にでてきたときのアルゴリズム」をもとに作られたものだ。よって，こちらの技への対応がニブい1〜3人目にでてきたキャラは，攻略パターンどおりにプレイしてもうまくハマってくれない場合がある。そんなときは，これから紹介する「1〜3人目対策」を試してみてほしい。


▲反応がニブい＝ジャンプ攻撃をガードor迎撃しないということ。どんどん跳び込め

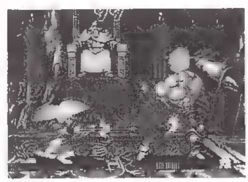
①強引に連続技を狙う

スタート直後からガンガン跳び込み，前方ジャンプ強斬り（または強蹴り）を当てるのをくり返すか，そこからの連続技を狙っていく。ほとんどの場合はこれで勝ち進めるはずだ。

②別キャラ用のパターンを使う

半蔵&ガルフォードの影分身→強・モズ落とし，シャルロットの前方ジャンプ強斬り連発，チャムチャムの弱・とびひっかき→着地投げ，ズィーガーのヴルカーン・ケズりなどは，ゲーム序〜中盤ならどんな相手でもハマる。


▲基本パターンが通じない相手でも，序盤にでてくれば話は別。簡単にハマるぞ！


◀アースQや和狆には，相手の順番は関係ない

③とくに気にしなくていいキャラ

アースクェイクと和狆は基本パターン＝全キャラ共通パターン。序盤のほうがかえってハメやすい。

④地道に反応してくれるまで待つ

もし①〜③のどれもダメなら，相手が反応してくれるまで地道に闘うしかない。根性あるのみだ。

対CPU攻略

同じ技を持つ忍者2人はパターンも共通

服部半蔵&ガルフォード



半蔵とガルフォードは持ち技の性能がほぼ同じ。そのため，攻略パターンも共通のものとなっている。

ガルフォードを使う場合は，影分身＝シャドーコピー，モズ落とし＝ストライクヘッズに置き換えて読むこと。

基本パターン

①影分身→モズ落としパターン

自分が相手の左にいるならBボタンで，右にいるならAボタンで影分身をだして相手の近くへ移動し，出現と同時に強・モズ落としで投げよう。

モズ落としのコマンド方向は「相手のどちら側に出現したか」で決まる。左側ならば→↓↘，右側ならば←↓↙となるわけだ。まちがえないように。

この戦法で闘うのは，vs覇王丸，ナコルル，王虎，アースクェイク，十兵衛，シャルロット，和狆の7人。

②スカしモズ落としパターン

相手のうしろへまわりこむように空ジャンプ（何も技をださずに跳ぶ），着地と同時に強・モズ落としをキメる。

投げたらすぐに間合いを調節して，相手が起き上がった瞬間に目の前に着地するように，再度跳び込めばOK。

モズ落としのコマンド方向は「跳ぶ前に自分が相手のどちら側にいたか」で決まる（左側なら→↓↘）。

この戦法は，vsガルフォード，右京，狂死郎，幻庵，幻十郎，チャムチャム戦で有効だ。

③飛び道具誘発→モズ落としパターン

遠距離でしゃがみ弱蹴りを連発すると相手は飛び道具を撃ってくる。技の動作を見たらすぐに空ジャンプで跳び込み，着地と同時に強・モズ落としだ。

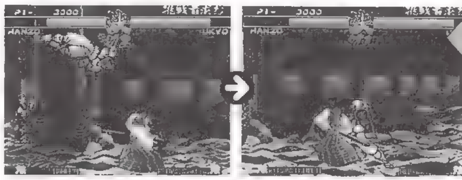
この戦法は，vs半蔵（爆炎龍）および狂死郎（風裂扇）に使う。

①影分身→モズ落としパターン



▲この距離で影分身をだせば相手の背後に出現できるのだ　▲煙が消えて分身が出現する瞬間にコマンドを完成させる　▲投げたあとはすぐに間合いを調節して，また影分身だ

②スカしモズ



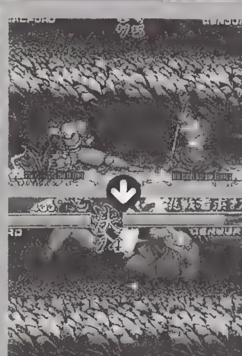
◀何も技をださずに跳び込み，着地と同時に強・モズ落とし。かならず相手の背後に着地するように

③飛び道具を誘ってモズ落とし



▲このぐらい間合いを広げて，しゃがみ弱蹴りを連発しよう　▲相手が飛び道具を撃つ動作を見せたら，すぐに飛び込む　▲相手が硬直しているスキに目の前に着地→モズ落としだ

スカしモズ落としパターンがうまくできない人は



◀スタート時の間合いでしゃがみ弱蹴りを連発

◀跳んだら昇り後方ジャンプ強斬りを当ててやれ

②スカしモズ落としパターンは相手が動き回ると間合いの調節が大変なので，初心者にはむずかしいかもしれない。「どうしてもうまくできない！」という人は，以下の戦法を使えばラクに勝つことができるぞ。

スタート時の間合いでしゃがみ弱蹴りを連発していると相手が跳んでくる。そこを，昇り後方ジャンプ強斬りで迎撃してやるのだ。

もしも相手が気絶したら，連続技か強・モズ落としをキメよう。

VS ズィーガー

スタート直後に画面端まで下がり，ズィーガーがブリッツ・イェーガーをだすのを待とう。ほかの技はすべてガードすること。投げを防ぐため，近づかれたらしゃがみ弱蹴りをガードさせて追いはらうといい。

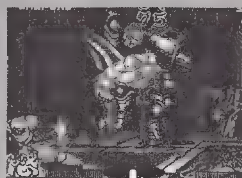
望みどおりブリッツ・イェーガーがきたら，立ちガードしたあとすかさず近づいて，ズィーガーが硬直しているスキに強・モズ落としをキメる。これを最後までくり返そう。ガルフォードのほうは勝つまでに根気がいるぞ。



◀しゃがみ弱蹴りを適度にだして，ひたすら待つ



▲ブリッツ・イェーガーをだしてきたら，立ちガードのあと歩いていってモズ落とし



◀ズィーガーが垂直または前方ジャンプをしたら

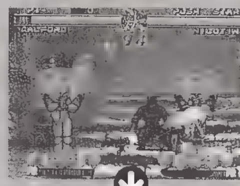


◀立ちガードに移行してジャンプ強斬りを防ごう

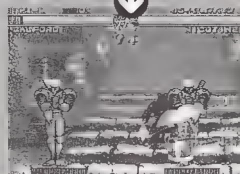
VS 和狆

①影分身→モズ落としパターンで闘うが，モズ落としのコマンドをいつもより遅く（分身が完了してから）入力してもちゃんと投げることができる。

また，しゃがみ弱蹴りの連発でジャンプを誘い，昇り後方ジャンプ強斬りで迎撃……という戦法も使える。どちらかと言えばこちらのほうがラクかも。



◀いつもならこのときにコマンドを完成させるが



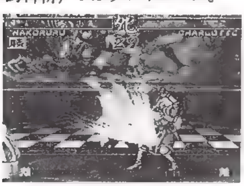
◀和狆なら少々遅くても平気。確実に投げていけ

コラム 対CPU戦「ケズりにはコレを使え」

対CPU戦では，人間同士の対戦時より「相手に与えるダメージ」が高く設定されている。つまり，気絶する（させられる）可能性が高いわけだ。

いくら攻略パターンがあるとはいえ，少しでも早く倒したほうが安全……というわけで，相手の体力が残り少なくなったら，右表の必殺技をガードさせて体力をケズってしまおう。ただし，確実に倒さないと反撃がコワイぞ。

複数の技が書いてある場合は，表の最初に書いてある技（覇王丸なら天覇封神斬）のほうがオススメ。



◀ケズりモードに入ったら確実に倒すようにする

キャラ名	技名
覇王丸	天覇封神斬，烈震斬
ナコルル	カムイムツベ
半蔵	爆炎龍，天魔覆滅
ガルフォード	ラッシュドッグ，プラズマブレード
王虎	真気功爆転法，気功大爆天
右京	秘剣　ささめゆき，中・残像踏み込み斬り
狂死郎	弱・跳尾獅子，風裂扇，荒事師　狂死郎“血肉の舞”
幻庵	肉転突き，爪つまみ
アースクェイク	ファットブレス，ファットバウンド，ファットチェーンソー
十兵衛	八相発破，二ッ角羅刀・改
シャルロット	中・スプラッシュファーント，スプラッシュグラデイション
幻十郎	弱・三連殺（牙→角の2回）
チャムチャム	パクパク・ガブル
ズィーガー	ヴルカーン・エクスプロイズン
和狆	式神霊符・炎，縛鎖杖撃，仁王符霊殺



対CPU攻略

意外と(?)ラクなパターンが多いのだ

王虎

基本パターン

①気功旋風撃パターン

スタートの間合いでしゃがみ弱蹴りを連発するとこちらへ跳んでくるので，中・気功旋風撃で迎撃する。

vsシャルロット，vs幻十郎は中・気功大撲殺で迎撃するほうが安全だ。

②スカし投げパターン

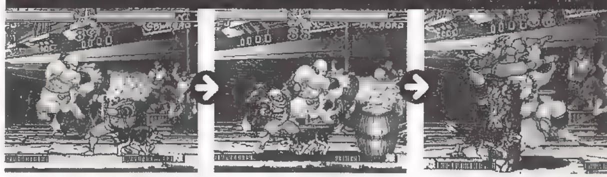
ひたすら前方ジャンプ中斬りで跳び込んでいくと，相手の背後に着地することがある。そこで投げればOK。

パターン①



◀しゃがみ弱蹴りを連発してジャンプを誘い，中・気功旋風撃で迎撃する。早めに技をだすのがコツ

②前方ジャンプ中斬りスカし投げパターン



▲前方ジャンプ中斬りで跳び込んでいく。空振りは厳禁だ ▲ガードされても気にせずに跳ぶと，このようにめくれる ▲相手は何かしら技を空振りしているので投げてしまえ

キャラ別攻略

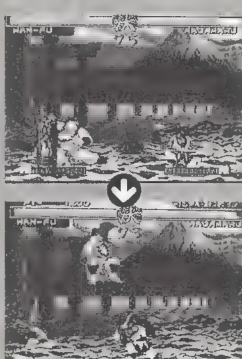
パターン①で闘うのは，vsナコルル，右京，狂死郎，幻庵，シャルロット，幻十郎，チャムチャム，和狆。

パターン②は，vs半蔵，ガルフォード，アースクェイクの3人だ。

ほかのキャラはカコミ参照。

VS 覇王丸

写真の間合いで，しゃがみ弱蹴りを1〜2発だしてすぐに跳び込むと，覇王丸は遠距離立ち強斬りを空振りしているので，そのスキに前方ジャンプ強斬りで攻撃しよう。これをくり返す。



◀しゃがみ弱蹴りを少し連発してすぐに跳び込む

◀相手が技を空振りしているスキに攻撃するのだ

VS 十兵衛

近くでしゃがみ弱蹴りを連発すると，十兵衛は二ッ角羅刀・改をだしてくるので，ガードしてから降りぎわに遠距離立ち強斬りをカウンターで当てる。踏み込み，および弱・二ッ角羅刀・改からの投げには十分注意しよう。

うまくできないときは，パターン②で闘ってもOK。いちおう勝てる。

VS ズィーガー

はじまったら画面端まで下がって，ブリッツ・イェーガーがくるのを待つ。弱なら遠距離しゃがみ強斬りを，中&強なら近距離立ち強斬りを，それぞれガード後に当ててやろう。

そのほかの技は，ガードしても手をださないこと。近づかれたら，遠距離しゃがみ弱斬りを連発して追い払え。

VS 王虎

まず，スタート時ぐらいの間合いで怒髪柱撃をだして「怒り頂点」にする。そのあと，すかさず気功大爆天（武器破壊必殺技）をだすと，相手が何かの技をだしたところに当てられる。

武器を破壊できたら，前方ジャンプ強斬り→後方ジャンプ強斬りをくり返して，少しずつ相手の体力をケズろう。武器を取りもどされたり，気功大爆天を当てられずに怒り頂点状態が切れた場合は，また怒髪柱撃で怒りゲージを満タンにするところからやりなおす。



◀このぐらいの間合いで怒髪柱撃をだして怒ろう

◀怒り頂点ポーズのあとすかさず気功大爆天だ！

対CPU攻略

カウンターでつばめ返しを当てよう

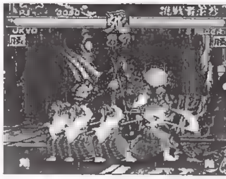
橘 右京

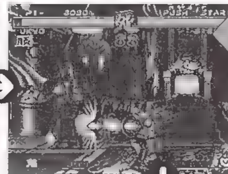


基本パターン

まず，遠距離から中・残像踏み込み斬りをだしてガードさせる。間合いは「スタートの位置から1回退き込みをしたぐらい」がベストだ。近すぎると反撃を受けるので注意すべし。

うまくできたら，残像踏み込み斬りの硬直が終わると同時に垂直ジャンプをしよう。すると，相手は立ち強斬りなどをだしてくるが当たらないので，そのスキに中・つばめ返しをキメる。これを最後までくり返すのだ。





華麗にキメよう

◀▼残像踏み込み斬りで相手の攻撃を誘い，それを避けつつ攻撃……これぞまさしく「つばめ返し」

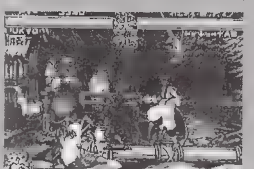


つばめ返しをだすタイミングは，ふだんは垂直ジャンプの下降中でいいのだが，相手もジャンプしてきた場合はすぐにだして迎撃しなければならない。状況におうじてタイミングが細かく変化するので，相手の動きをよく見て，いつでもだせるようにしておくこと。

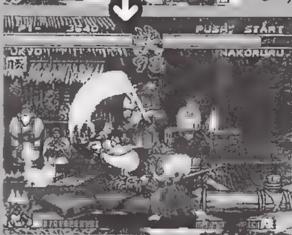
VS ナコルル

ナコルルの近くでしゃがみ弱蹴りを連発するとジャンプしてくるので，下をくぐって近距離立ち強斬りで迎撃。立ち強斬りはナコルルが着地する前に当てよう。そうしないと，着地と同時に投げられてしまうのだ。

必殺技はすべてガードする。アムベヤトロ以外は，ガードしたあとに強・残像踏み込み斬りで反撃が可能だ。



◀近くでしゃがみ弱蹴りを連発すると跳んでくる

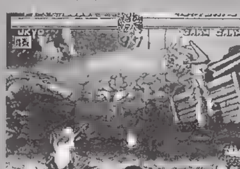


▲すかさず下をくぐって，ナコルルが着地する前に近距離立ち強斬りを当ててやろう

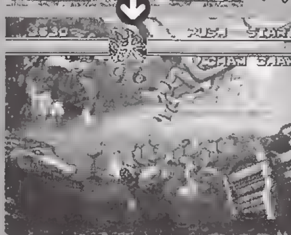
VS 幻庵&チャムチャム&和狆

vsナコルルと同じようにしゃがみ弱蹴りを連発してジャンプを誘うのだが，迎撃技には近距離立ち強斬りではなく昇り後方ジャンプ強斬りを使う。

弱蹴りを連発する間合いは，右京のジャンプ強斬りのリーチが長いため，わりと適当でいい。スタート時の位置よりもやや遠め～ズームアウト画面に変わった直後ぐらいのどこでもOK。



◀間合いはスタート時の位置よりやや遠めがいい



▲ジャンプ強斬りは攻撃力が高いため気絶しやすいが，連続技が当たらない。残念！

VS アースクェイク

お互いが画面端にいるような間合いで後方ジャンプからの中・つばめ返しを連発するだけで勝てるぞ。



◀各必殺技への対応は，「予備知識」参照のこと

VS 柳生十兵衛

いちおう基本パターンでも勝てるが，うまくハマらないときは以下の戦法で。

近くでしゃがみ弱蹴りを連発すると，十兵衛は二ッ角羅刀・改をだしてくるので，ガードしたあと着地のスキに遠距離しゃがみ強斬りを当てる。これをくり返そう。気絶したら連続技だ。



◀「いくぞ！」という声に注意。すかさず防御だ

対CPU攻略

ナギナタのリーチをうまく使え

千両狂死郎



基本パターン

①遠距離立ち強斬りパターン

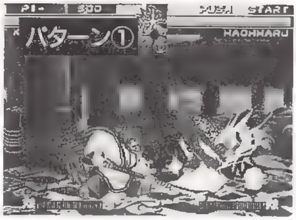
刃の先端がギリギリ当たる間合いで遠距離立ち強斬りをだす。これだけ。

②弱・跳尾獅子連発パターン

その名のとおり，弱・跳尾獅子を連発して相手の体力をケズりつづける。

③跳ばせて落とすパターン

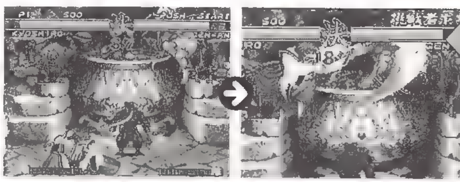
スタートの間合いでしゃがみ弱蹴りを連発すると，相手は跳んでくるので昇り垂直ジャンプ強斬りで迎撃する。



▲相手は強斬りに反応して何か技をだしているが，先にこちらの攻撃が当たるのだ



▲切れ目なくださないと反撃される。自分が着地したと同時にコマンドを入力しよう



パターン③

◀コンピュータ戦の王道戦法。昇り垂直ジャンプ強斬りは攻撃判定が広いため，距離が遠くても平気

キャラ別攻略

パターン①を使って闘うのは，vs覇王丸，ナコルル，王虎。

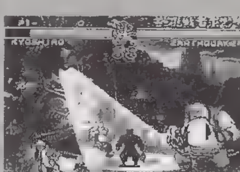
パターン②は，vsガルフォード，十兵衛，シャルロットの3人。

そしてパターン③は，vs右京，狂死郎，幻庵，幻十郎，チャムチャムだ。

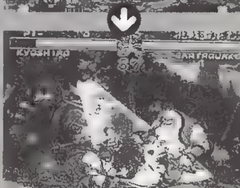
ほかのキャラはカコミ内を読もう。

VS アースクェイク

遠距離から弱・風裂扇を撃っているとジャンプしてくるから，遠距離立ち強斬りで迎撃する。画面端へ追いつめられたら強・回天曲舞で逃げよう。



◀このぐらいはなれて，弱・風裂扇を撃っていく



◀跳んできたら，遠距離立ち強斬りで迎撃しよう

VS 半蔵

スタートの間合いでしゃがみ弱蹴りを連発して，半蔵の行動を見る。

烈風手裏剣一改を撃ったら，半蔵が跳んでいるうちに昇り垂直or前方ジャンプ強斬りで攻撃する。爆炎龍の場合は前方ジャンプ強斬りで跳び込もう。うつせみ天舞はガード後に少し歩いて遠距離立ち強斬りを当てる。

VS ズィーガー

画面端で防御をかためて待つ。近づかれたらしゃがみ中蹴りで追い払う。

ズィーガーがブリッツ・イェーガーをだしてきたらチャンス。ガード後に近距離立ち強斬りで攻撃するのだ。

そのほかの技に対しては反撃不可。



◀ヴォルフ～も反応できるならガード後に反撃可

VS 幻十郎

③跳ばせて落とすパターンで闘うが，対空技は昇り垂直ジャンプ強斬りではなく，中・回天曲舞を使う。

VS 和狆

相手の近くでしゃがみ弱蹴りを連発してジャンプを誘おう。跳んできたら下をくぐって，背後から近距離立ち弱斬りで迎撃する。投げ返しを防ぐため，和狆が着地する前に迎撃すること。



◀弱蹴りで跳ばせよう。必殺技はガードすること

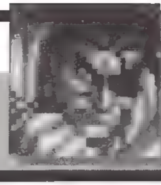


◀和狆の下をくぐって，近距離立ち弱斬りで迎撃

対CPU攻略

自慢の中斬りで敵を討つ！

柳生十兵衛



基本パターン

①弱・水月刀→立ち中斬りパターン

スタートの位置よりやや遠めから弱・喝咄水月刀を撃つと，相手はこちらへ跳んでくるので，立ち中斬り（近遠どちらでもいい）で迎撃……人間同士の対戦でおなじみの戦法がコンピューターにも通用するのだ。

迎撃したら，また間合いをはなして弱・喝咄水月刀を撃てばハマるぞ。

②中斬り連発パターン

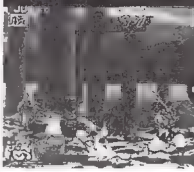
画面端まで下がって，垂直ジャンプ中斬り→しゃがみ中斬りの連係をくり返すだけ。けっこう食らってくれる。しゃがみ中斬りが当たったら，キャンセル弱・喝咄水月刀を撃とう。

キャラ別攻略

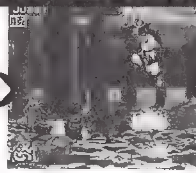
vs覇王丸，右京，狂死郎，幻庵，十兵衛，幻十郎，チャムチャム，和狆は，ふだんはパターン①で闘い，画面端に追いつめられたらパターン②に変える「併用型」で。vs半蔵，ガルフォード，ズィーガーは最初からパターン②だ。

そのほかは別枠を参照のこと。

①弱・水月刀→立ち中斬りパターン



▲間合いをはなしておいて，弱・喝咄水月刀を撃つと……



▲相手はそれに反応して跳ぶので立ち中斬りで迎撃しよう



▲迎撃したらすかさず間合いを調節して弱・喝咄水月刀だ





パターン②

◀パターン①の途中で画面端に追いつめられたら，中斬りを連発するパターン②へ移行するといい

VS ナコルル

ナコルルの近くでしゃがみ弱蹴りを連発してジャンプを誘う。跳んだら，下をくぐって近距離立ち中斬りで迎撃しよう。ナコルルが着地する前に技を当てないと投げられてしまうので注意。



◀弱蹴りで跳ばせよう。アムベヤトロはガードだ

VS アースクェイク

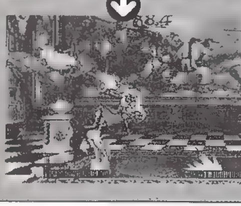
ひたすら前方ジャンプ中斬り→しゃがみ中斬り→中・八相発破の連続技を狙おう。ジャンプ中斬りは，アースクェイクがジャンプしてきたら早めに，それ以外は遅めに技をだすといい。

VS シャルロット

パターン①と②の「併用型」を使うのだが，パターン①では迎撃技を昇り前方ジャンプ中斬りに変えること。



◀弱・喝咄水月刀を撃つ間合いを広めにしておく

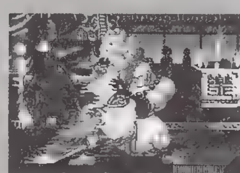


◀跳んだら昇り前方ジャンプ中斬りで迎撃しよう

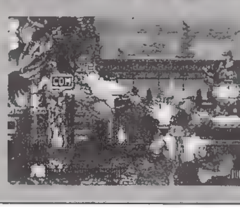
VS 王虎

ふだんはvsシャルロットと同じで，弱・喝咄水月刀→昇り前方ジャンプ中斬りパターンで闘う。だが，画面端へ追いつめられたら以下の戦法を使う。

まず，近距離から弱・二ッ角羅刀・改をガードさせる。すると，王虎は真気功爆転法をだしてくるので，それをガードしたあと「石柱に重なる位置で」パターン②に持ち込もう。武器を取りもどされたら，再度パターン①で。



◀弱・二ッ角羅刀・改で真気功爆転法を誘うのだ

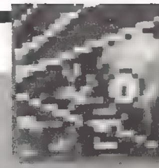


◀二度と王虎に武器を持たせないつもりで闘おう

対CPU攻略

しゃがみ弱斬りでチクチク刺していこう

不知火幻庵



基本パターン

①チクチク・パターン

爪の先端だけを当てるように遠距離しゃがみ弱斬りでチクチクと刺していく。これだけでも，相手が何か技をだそうとしたところを止めつつダメージを与えることができる。

跳んできたら，右表の対空技で迎撃しよう。近距離立ち強斬りを使うときは相手との間合いに気をつけるように。

②中・爪つまみ→踏み込み・強斬りパターン

コンピュータ・キャラは，気絶したときに自力で復活しようとしない性質がある。これを利用して，爪つまみで気絶→踏み込み強斬りを当てたあとキャンセル爪つまみ……とくり返せば最後までハメることができる。必殺技をガードしたあとや相手が気絶したときは，迷わずこのパターンに持ち込め。

キャラ別攻略

右表のように，ほとんどのキャラはパターン①でハマってくれる。うまくハマらない相手は以下の戦法で闘え。

①チクチク・パターン



▲遠距離しゃがみ弱斬りの爪の先でチクチク刺していこう



▲相手がジャンプしてきたらすばやく間合いを調節して…

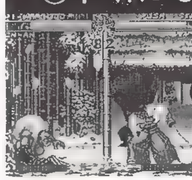


▲近距離立ち強斬りやしゃがみ強斬りなどの対空技で迎撃

パターン①で使う対空技一覧

相手キャラ名	対空技	相手キャラ名	対空技
ナコルル	下をくぐって近距離立ち強斬り	十兵衛	近距離立ち強斬り
ガルフォード	下をくぐって近距離立ち強斬り	シャルロット	しゃがみ強斬り
右京	しゃがみ強斬り	幻十郎	近距離立ち強斬り
狂死郎	しゃがみ強斬り	チャムチャム	近距離立ち強斬り
幻庵	近距離立ち強斬り	和狆	昇り垂直ジャンプ中蹴り

②中・爪つまみ→踏み込み強斬りパターン



▲まずは中・爪つまみ（弱でも可）を当てて気絶させよう



▲爪つまみの硬直が解けたら踏み込み強斬りを当てて……



▲2段目にキャンセルをかけて中・爪つまみ。最初にもどる

VS ナコルル

パターン①で闘っていると，たまにカムイムツベをだしてくることがある。ガードできれば，着地の硬直中にしゃがみ強斬りキャンセル中・爪つまみを当てて，パターン②に持ち込めるぞ。



◀カムイムツベをガードしたあとしゃがみ強斬りだ

VS 半蔵

ふだんはパターン①で闘う。爆炎龍を撃ってきたら前方ジャンプ強斬り→強・肉転突きの連続技。烈風手裏剣・改とうつせみ天舞は，立ちガード後中・爪つまみを当ててパターン②へ。



◀このあとの着地硬直中に中・爪つまみを当てるのだ

VS アースクェイク

ひたすら前方ジャンプ強斬りで跳び込んでいく。相手が地上にいるときに当たったら，強・肉転突きにつなげて連続技にしよう。ファットレプリカアタックはガード後に中・爪つまみ。



◀CPUアースクェイクはジャンプ攻撃にとても弱い

VS 覇王丸

遠距離しゃがみ弱斬りをガードさせてからすぐに跳び込むと，覇王丸は遠距離立ち強斬りを空振りしているから，そのスキに前方ジャンプ強斬り→強・肉転突きの連続技を当ててやろう。


◀しゃがみ弱斬りをガードさせたらすぐ跳び込む

▲覇王丸は遠距離立ち強斬りをだしてくるが当たらない。連続技で大ダメージだ！

VS 王虎

画面端まで下がってしゃがみガードをする。これだけで，王虎の地上攻撃は（投げを含めて）すべて封じることができる。ただし，ジャンプ攻撃は近距離立ち強斬りで確実に迎撃すること。

相手が真気功爆転法で武器を捨てたら，石柱に近づかせないよう注意しながら肉転突きを連発，体力をケズれ。

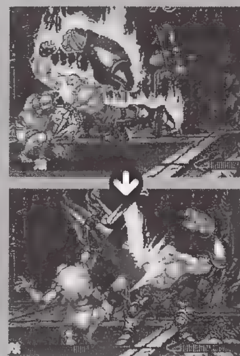

◀真気功爆転法をガードしたら勝ったも同然だぞ

◀肉転突きを連発して，石柱に近づかせるな

VS ズィーガー

基本的な動きはパターン①で大丈夫だが，画面端まで下がって闘うようにする。ブリッツ・イェーガーがめくりになるのを防ぐためだ。

これだけでも勝てるが，ブリッツ・イェーガーをガードしたあと，近距離立ち強斬り→中・爪つまみの連続技を当てるとパターン②に移行可能だ。


◀ブリッツ・イェーガーをガードしたあとに……

◀近距離立ち強斬りキャンセル中・爪つまみだ

対CPU攻略 全15キャラ中もっとも簡単なパターン アースクェイク



基本パターン

自分が相手の左にいるならAボタン，右にいるならBボタンでのファットコピーで分身，出現したあとにしゃがみ強斬りをだす。相手は最初ガードするが，なぜか途中でガードを解いて技を食らってくれることが多い。

ヒットしてもガードされても，しゃがみ強斬りをだしたらまたファットコピーをだすところからやりなおそう。

なんと，この戦法だけで全キャラに勝ててしまうのだ（後半は時間切れになることもあるが）。というよりも，まともに闘うほうがはるかにキツい。退屈かもしれないけど，スタッフ・ロールを見るには一番の近道であることはたしか。最終ボスのミヅキまで基本パターン一筋でがんばろう。

蛇足だが，分身後のしゃがみ強斬りは「立っていても」だすことができる。つまり，強斬りボタン（AB同時押し）を押すだけで勝手にしゃがみ強斬りになるのだ。ますますラクだね。

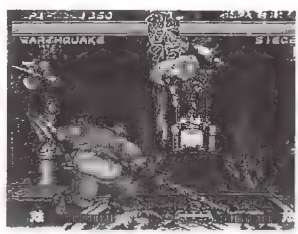
分身→しゃがみ強斬りパターン



▲つねに相手から離れた位置に出現するように分身しよう

▲出現したらすぐに強斬り。じつはしゃがまなくてもOK

▲立っていても自動的にしゃがみ強斬りがでてヒットする



▲パターン以外のことをすると手痛い反撃を食らう。ケズリ以外は基本戦法に忠実に

対CPU攻略

強さの象徴「強斬り」を有効に使おう

シャルロット



基本パターン

①前方ジャンプ強斬り連発パターン

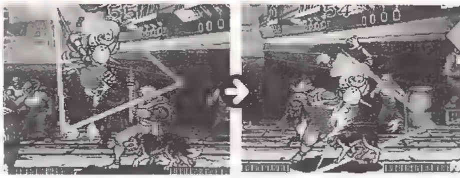
シャルロットと言えば「強斬り」。彼女の長所を利用して，前方ジャンプ強斬りでガンガン跳び込んでいこう。防御が固いキャラでも，何度もガードさせているうちに「めくり」になって食らってくれる。ヒットしたら，遠距離しゃがみ強斬りにつなげるのだ。

前方ジャンプ強斬りは打点を低めにしよう。高いとつぎの遠距離しゃがみ強斬りがつながらなくなるぞ。だからと言って，空振りすると，着地と同時に投げられてしまうので注意したい。

②中トライスラッシュ・パターン

スタート時よりも遠めの間合いで中トライスラッシュを撃っていく。そのうちこちらへ跳んでくるので，遠距離立ち強斬りで迎撃しよう。

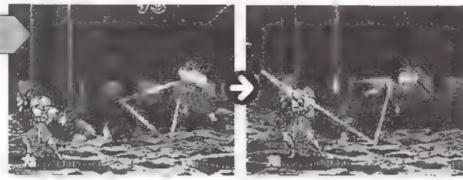
普通は「弾を撃った直後」に跳んでくるが，王虎のように「弾をガードしてから」跳ぶ場合もあるぞ。



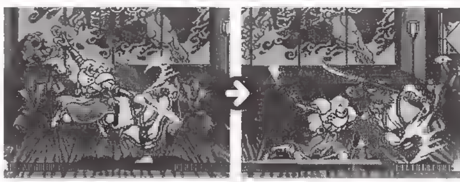
パターン①

◀必殺技よりも強い前方ジャンプ強斬りでガンガン跳び込むのだ。ヒットしたら連続技を狙おう

パターン②



▶典型的な「跳ばせて迎撃」パターン。中トライスラッシュは遠くから撃たないと迎撃できなくなる



連続技を狙え

◀前方ジャンプ強斬りの打点を低くすること。また，ボタンは連打しない（必殺技が暴発するため）

キャラ別攻略

パターン①で闘うのは，vs半蔵，ガルフォード，狂死郎，アースクェイク，チャムチャム。

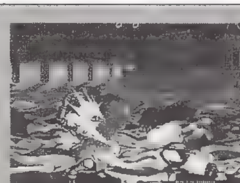
パターン②で闘うのは，vs王虎，右京，幻庵，ズィーガーだ。

そのほかのキャラ……vs覇王丸，ナコルル，十兵衛，シャルロット，幻十郎，和狆は以下のカコミを参照のこと。

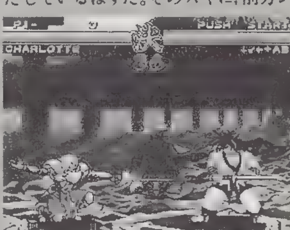
VS 覇王丸&幻十郎

スタート時よりやや遠めの間合いで遠距離しゃがみ弱斬りを1発だけ空振りして，すかさず跳び込もう。相手は弱斬りに反応して遠距離立ち強斬りをだしているはずだ。そのスキに，前方ジャンプ強斬り→遠距離しゃがみ強斬りの連続技を当てよう。

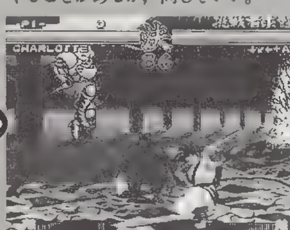
これを最後までくり返せば勝てる。相手が幻十郎の場合は桜華斬を撃ってくることがあるが，同じでいい。



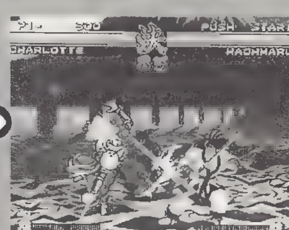
◀間合いが近すぎると強斬りを食らってしまうぞ



▲弱斬りをだす間合いはズームアウト画面に切り替わる寸前くらいがちょうどいい



▲1発だしたらすぐに跳び込む。もたもたしていると跳び上がる前に強斬りを食らう



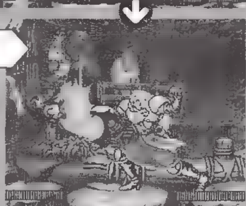
▲相手の体制がもどる前にこちらの強斬りがヒット！　そのまま連続技へ持ち込め

VS ナコルル

近くでしゃがみ弱蹴りを連発すると，ナコルルはこちらへジャンプするかアムベヤトロをだしてくる。前者の場合は彼女の下をくぐって，背後から近距離立ち中または強斬りのどちらかで迎撃しよう。後者はガードだ。

迎撃するときは，かならず「ナコルルが着地する前に技を当てる」こと。着地したあとに技をだす，あるいは投げようとしても，絶対に投げ負けてしまうぞ。迎撃に強斬りのほうを使うときもタイミングに気をつけたい。





着地前に迎撃だ

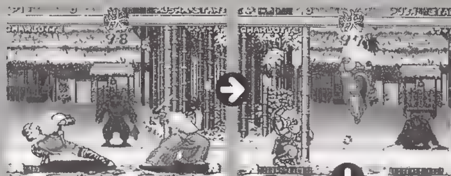
▲▶ナコルルだけではなく，コンピュータ・キャラは着地投げがズルいほどにうまい。ジャンプ攻撃を迎撃するときはかならず「着地する前に」対空技を当てるのがコツだ

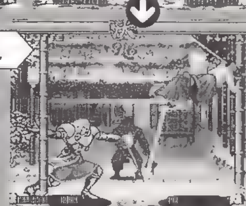
VS 十兵衛

基本的にはパターン①で大丈夫だが，ゲーム後半にでてきたときなどガードが固くなると少々キツいかもしれない。そんなときは以下のパターンを使おう。

スタート時程度の間合いでしゃがみ弱蹴りを連発すると二ッ角羅刀・改をだしてくるから，ガードしたあとに降りぎわを遠距離立ち強斬りで攻撃する。これをくり返すのだ。

たまに，踏み込みから投げを狙ってくることもあるので要注意。「いくぞ！」の声で二ッ角羅刀・改と見わけよう。





二ッ角羅刀を誘え

▲▶しゃがみ弱蹴りの連発に夢中になっているとニッ角羅刀がガードできないことも。声や動きに注目しておこう。でてくる順番がゲーム後半になればなるほど反応がいいぞ

VS シャルロット

スタート時よりも遠めの間合いで遠距離しゃがみ弱斬りを「ポン，ポン」とリズミカルにだしていると，そのうちこちらへ跳んでくるので，遠距離立ち強斬りで迎撃する。

間合いが近すぎると立ち強斬りが「近距離用」になってしまう。これでは迎撃できないから「あぶない」と思ったときはガードしたほうが安全だろう。



▲遠めで遠距離しゃがみ弱斬りを連発する。前転→投げに注意

▲跳んできたらすばやく立って遠距離立ち強斬りで迎撃しよう



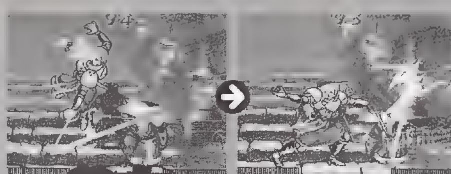
近距離はダメ

▶「近距離」の立ち強斬りがでてしまうと，よくて相打ち，ヘタをすると一方的に相手の技を食らってしまう。「遠距離」立ち強斬りがでる間合いをつねにキープしたい

VS 和狆

前方ジャンプ強斬りで跳び込むのはパターン①と同じ。しかし，そのあとが少しだけちがう。ガードされた場合も着地と同時に遠距離立ち強斬りをだせば，なぜか食らってくれるのだ。ヒットしたときは基本パターンどおりでOK。

和狆は背が低いため，ほかのキャラよりも前方ジャンプ強斬りが空振りしやすい。打点に注意すべし。



▲前方ジャンプ強斬りをガードされたら，着地と同時に……

▲遠距離立ち強斬りをだすと，なぜか食らってくれるのだ



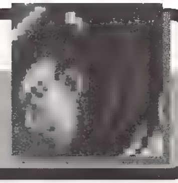
空振りに注意

▶背が低いだけではなくて，前方ジャンプに反応してよく動くため，右の写真のようになってしまいやすい。いつもよりも遠めから跳び込んで，剣の軌跡の最下端を当てよう

対CPU攻略

強斬りの威力は覇王丸以上

牙神幻十郎



基本パターン

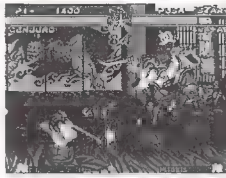
しゃがみ弱蹴りを連発すると，相手はこちらへ跳んでくるので，右の表にある対空技で迎撃する。

「昇り○○」とは，ジャンプの上昇中あるいは頂点付近で技をだしておくことを指している。垂直ジャンプ強斬りの場合なら，自分がジャンプした直後に強斬りボタンを押せばOK。

「早めの光翼刃」はその名のとおり。光翼刃には無敵時間がないため，攻撃判定（光）がでているとき以外は一方的に負けてしまうのだ。

画面端に追いつめられたときなど，間合いがうまく調節できない場合は，三連殺を弱→強の順に2発だけだそう。これなら，相手の反撃を受けずに脱出することができるぞ（写真参照）。

さて，基本パターンと言っても通用するのは右京など5人のみだ。ほかのキャラはカコミを読んでほしい。



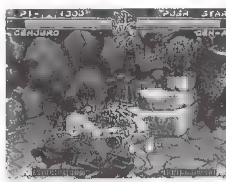


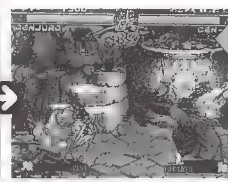
跳ばせて落とす

◀しゃがみ弱蹴りを連発する間合いは相手によってちがうので注意。また，対空技は早めにだすこと

基本パターンで使う対空技と間合い

相手キャラ	弱蹴りを連発する間合い	対空技
右京	スタートの間合い	昇り垂直ジャンプ強斬り
狂死郎	ズームアウト画面	早めの中・光翼刃
幻庵	ズームアウト画面	早めの中・光翼刃
シャルロット	スタートの間合い	昇り垂直ジャンプ強斬り
チャムチャム	ズームイン画面でお互い画面端	昇り垂直ジャンプ強斬り





追いつめられたら

◀三連殺を弱→強と2発だせば，安全に相手の反対側へ抜けることができるぞ。おぼえておくと便利

VS ナコルル&和狆

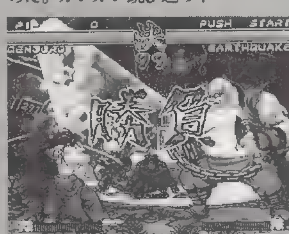
相手の近くでしゃがみ弱蹴りを連発すると，こちらへジャンプするか飛び道具を撃ってくる。前者なら相手の下をくぐって，背後から近距離立ち中または強斬りで迎撃しよう。後者は素直にガードすること。



▲迎撃するときは「着地前」に技を当てること。着地後だと投げを食らってしまうぞ

VS アースクェイク

スタートから，前方ジャンプ強斬り（強蹴りのほうがラク）→遠距離立ち強斬りの連続技を狙う。アースクェイクはジャンプ攻撃に弱いうえに体が大きいから，連続技の練習にピッタリなのだ。ガンガン跳び込め！



▲相手は開始直後いきなり攻撃してくる。この画面のときからレバーを↗に入れよう

VS 十兵衛&ズィーガー

画面端に下がってから，刀の先端がギリギリ当たるように遠距離しゃがみ中斬りを連発すると，相手が何か技をだそうとしたところに当たる。これをくり返すだけだ。必殺技はガード後に遠距離立ち強斬りで反撃しよう。



▲相手が垂直ジャンプをしたときは，立ちガードをして耐えること。反撃は危険だ

VS 覇王丸

ズームアウト画面でしゃがみ弱蹴りを連発すると，覇王丸は遠距離立ち強斬りをだしてくるが空振りするので，すかさずこちらの遠距離立ち強斬りを当てる。これをくり返そう。3～4回ほどヒットすれば終わるはずだ。

覇王丸よりも射程が長い遠距離立ち強斬りを持つ，幻十郎ならではの豪快なパターン。キマれば気分爽快だぞ！



◀この間合いなら相手の立ち強斬りは当たらない

◀しかし幻十郎の遠距離立ち強斬りはヒットする

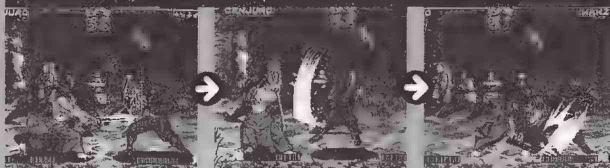
VS 半蔵&ガルフォード

刃の先端を当てる感じで弱・三連殺・牙（1発目）をガードさせて，相手がどんな反撃をしてくるかを見る。

うつせみ天舞（リア&ヘッドレプリカアタック）or遠距離立ち強斬りをだしてきたら，ガード後に遠距離立ち強斬りを当てる。相手がガルフォードの場合は，プラズマブレードとラッシュドッグをガードしたあとも遠距離立ち強斬りが当たるぞ。

ほかの攻撃に対しては反撃せずに，三連殺をだすところからやりなおす。

三連殺・牙で相手の攻撃を誘え



▲弱・三連殺・牙を当てて，様子を見る。間合いに注意！ ▲うつせみ系の技，もしくは遠距離立ち強斬りをだしたら ▲ガード後に遠距離立ち強斬りがカウンターでヒットする



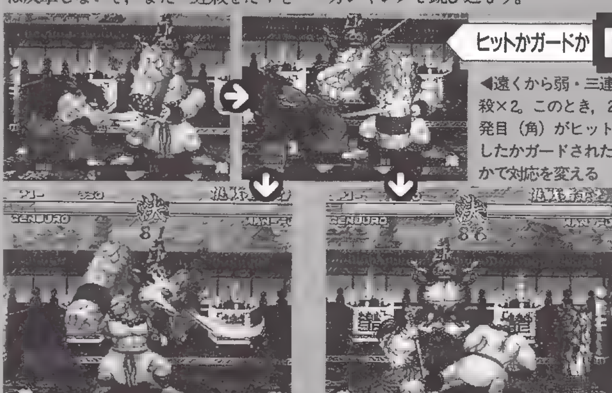
ガルフォードなら

◀プラズマブレードとラッシュドッグをガードしたときも，遠距離立ち強斬りで反撃することが可能

VS 王虎

まず，遠くから弱・三連殺を2発ガードさせたあと，しゃがみガードをして王虎の攻撃を待つ。しゃがみ強蹴りをだしてきたら，ガード後に遠距離立ち強斬りを当てる。ほかの技だった場合は反撃しないで，また三連殺をだすところからくり返そう。

注意点を一つだけ。三連殺の2発目（角）がガードされずにヒットした場合は，間合いが離れてこちらの反撃が当たらないことが多い。このときは前方ジャンプで跳び込もう。



ヒットかガードか

◀遠くから弱・三連殺×2。このとき，2発目（角）がヒットしたかガードされたかで対応を変える

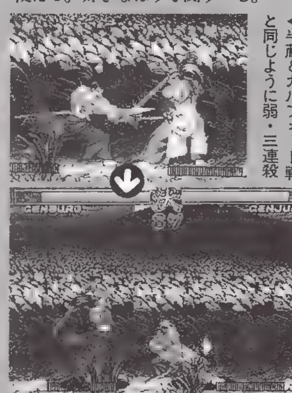
▲ヒットしたら，三連殺のあとにすかさず跳び込んで前方ジャンプ強斬りを当てよう

▲ガードされたら，王虎がしゃがみ強蹴りをだしたときだけ遠距離立ち強斬りで反撃

VS 幻十郎

弱・三連殺・牙をガードさせると，相手も三連殺で反撃してくる。しかし，3発目（燐）は空振りするので，そのスキに遠距離立ち強斬りを当てよう。

なお，vsナコルルと同じパターンも使える。好きなほうで闘うべし。



◀半蔵&ガルフォード戦と同じように弱・三連殺

▲相手も三連殺で反撃するが，3発全部は当たらない。空振りしたスキに反撃しよう

対CPU攻略

とびひっかきをフルに活用して闘おう

チャムチャム



基本パターン

①とびひっかき→投げパターン

弱または中・とびひっかきをめくりでガードさせると，相手はなにかしらの技を空振りする（チャムチャムが着地する位置とは逆方向に反撃する）ので，着地と同時に投げる。

相手がダウンしたら，目の前に近づいて起き上がりに弱・とびひっかきを重ねてやれば，またのめくりになって，同じようにハマってくれる。

②とびひっかき→遠距離立ち強斬りパターン

先端を当てるようにとびひっかきをガードさせると，相手は反撃してくるが当たらないので，そのスキに遠距離立ち強斬りを当てる。

闘う相手によって，とびひっかきの種類がちがう。右表を参照のこと。

③しゃがみ弱蹴り→近距離立ち強斬りパターン

相手の近くでしゃがみ弱蹴りを連発しているとジャンプしてくるので，下をくぐって近距離立ち強斬りを当てる。

迎撃するときは，かならず「相手が着地する前に技を当てる」こと。遅いと投げられてしまうからだ。

キャラ別攻略

パターン①を使って闘うのは，vs王虎，狂死郎，十兵衛，チャムチャム。

パターン②はvs覇王丸，半蔵，幻庵。

パターン③で闘うのは，vsナコルル，ガルフォード，幻十郎，和狆だ。

ただし，ゲーム前半ならば，だれが相手でもパターン①が通用する。後半でも，とびひっかきがたまたまめくりガードされた場合は，かならず着地と同時に投げを狙ってみよう。

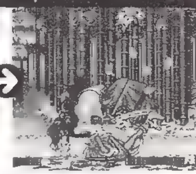
①とびひっかき→投げパターン



▲弱または中とびひっかきをめくりでガードさせるのだ



▲相手はこちらの着地場所とは逆の方向に反撃するので…



▲着地と同時に投げる。また起き上がりにめくればハマる

②とびひっかき→遠距離立ち強斬りパターン



▲とびひっかきを先端だけが当たるようにガードさせよう



▲弧月斬や遠距離立ち強斬りで反撃してくるが当たらない



▲そのスキにこちらの遠距離立ち強斬りをカウンターで

パターン②を使うキャラ&技の種類

キャラ名	とびひっかき	キャラ名	とびひっかき	キャラ名	とびひっかき
vs覇王丸	弱	vs半蔵	弱	vs幻庵	中

③しゃがみ弱蹴り→近距離立ち強斬りパターン



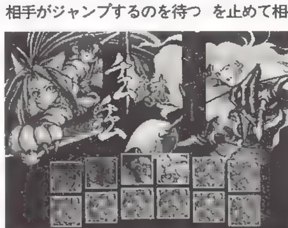
▲しゃがみ弱蹴りを連発して相手がジャンプするのを待つ



▲跳んできたら，弱蹴り連発を止めて相手の下をくぐり…



▲背後から近距離立ち強斬りを当てる。遅いと投げられる



▲前半8人ぐらいならば，だれが相手でも①とびひっかき→投げパターンが通用する



▲偶然でも，とびひっかきがめくりガードされたときは着地と同時に投げを狙おう

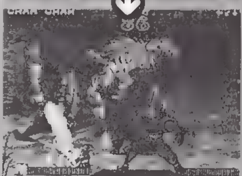
VS 半蔵

基本パターン②を使うのだが，後半になるとうつせみ天舞でカウンターを狙ってくるケースが多くなる。

そこで，しゃがみ弱蹴りを連発して爆炎龍を誘い，半蔵の硬直が解けないスキに弱・とびひっかきをだすのだ。

これならば，うつせみ天舞で逃げられることもグッと少なくなるし，仮に逃げられてもガードが間に合うぞ。


◀スタートの間合いぐらいでしゃがみ弱蹴り連発

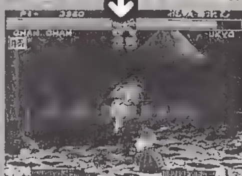

◀爆炎龍を撃ってきたらすかさず弱とびひっかき

VS 右京

画面がズームアウトするまで間合いを広げて強・とびひっかきをだそう。右京がガードした場合は目の前に着地するので，そのまま投げてしまえばいい。この戦法は王虎にも有効だぞ。

一見，パターン①と変わらないように思えるが，弱または中・とびひっかきだとつばめ返しを食らってしまう。かならず強でだすように。


◀このぐらい離れて，強・とびひっかきをだす


◀ガードさせるとかならず右京の目の前に降りる

VS アースクェイク

スタートから前方ジャンプ強斬り→しゃがみ強蹴り（スライディング）の連続技を狙っていく。ファットレプリカアタックは遠距離立ち強斬りで，ファットチェーンソーは投げで，それぞれガード後に攻撃しよう。

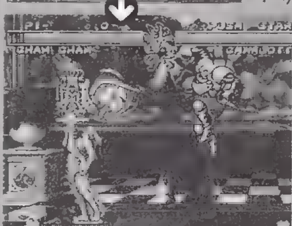

◀開始直後にすかさず跳び込めば攻撃もかわせる


▲前方ジャンプ強斬りがヒットしたらしゃがみ強蹴りへ。ガードならもう一度跳ぼう

VS シャルロット

スタート時ぐらいの間合いで遠距離しゃがみ中斬りを空振りしておいて，その直後に弱・とびひっかきをだすと，中斬りに反応してジャンプしたシャルロットを捕らえることができる。跳ぶのが遅れると相打ちになるので注意。


◀遠距離しゃがみ中斬りを空振りしておいて……


▲すかさず弱・とびひっかき。タイミングが合っていれば一方的に負けることはない

VS 幻十郎

③しゃがみ弱蹴り連発パターンで闘うのだが，たまに桜華斬を撃ってくることがある。もし近くでガードできたなら，幻十郎が技の硬直で動けないでいるうちに遠距離立ち強斬りをカウンターで当てることが可能だ。


◀ナイス・ショット！とばかりに桜華斬を撃つが

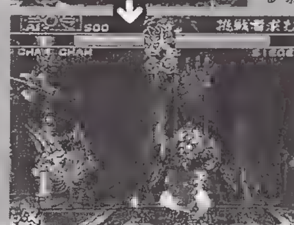

▲目の前でガードした場合はこちらのほうが早く動ける。立ち強斬りを当ててやろう

VS ズィーガー

弱・とびひっかきを先端だけが当たるようにガードさせて，着地と同時に中・ブーメラン投げ・横を投げよう。すると，ガードは間に合うはずなのに，なぜか食らってくれるぞ。

このくり返しで勝ててしまうのだ。


◀パターン②の要領で弱・とびひっかきを当てる


▲着地と同時に中・ブーメラン投げ・横。なぜかズィーガーはガードを解いて食らう

対CPU攻略

ヴルカーン・エクスプロイズンでケズりまくれ！

ナインハルト・ズィーガー

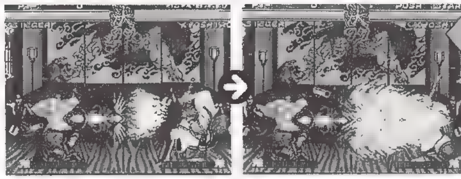


基本パターン

ズィーガーのパターンはじつに簡単。ヴルカーン・ヴァイネンからエクスプロイズンにつなげる「ヴルカーン3段攻撃」をガードさせつづけるだけで，ほとんどのキャラに勝てるのだ。

エクスプロイズンをガードしたあとに「踏み込みで急接近→投げ」を狙ってくる相手（ナコルル，十兵衛，和狆）は，逆に投げ返してしまおう。

ほかのケースは写真参照のこと。



とにかくケズれ！

◀ヴルカーン・エクスプロイズンでガンガン相手体力をケズろう。空振りは反撃がコワいので注意！

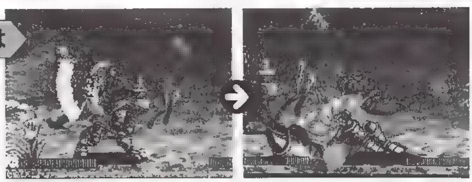
跳んできたら？

◀遠いなら遠距離立ち強斬り，近いなら下をくぐって近距離立ち弱蹴りで迎撃，間合いを広げよう



大技ガード後は

▶うつせみ天舞などをガードできたら，ティーガー・コップからの3段攻撃を狙ってみてもいいぞ



VS ガルフォード

近～中間距離でヴルカーン・ヴァイネンをだす（当たらなくても可）と，ガルフォードはリア・レプリカアタックで攻撃してくる。これを立ちガードしたあとに降りぎわを「ティーガー・コップ3段攻撃」で攻撃しよう。

着地後に間合いを調節しておいて，ガルフォードが完全に起き上がる寸前にヴルカーン・ヴァイネンをだすと，同じようにリア・レプリカアタックをだしてきて，パターンにハマる。

跳んできたら，基本パターンどおり下をくぐって近距離立ち弱蹴りで迎撃。



◀近づかれても気にせずヴァイネンをだしていけ

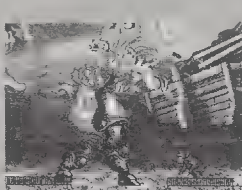
◀立ちガードしたらすかさずコマンド入力をする

VS チャムチャム

チャムチャムはひんぱんにジャンプするので，「ヴルカーン3段攻撃」は危険だ。そこで，以下のパターンを使う。

ふだんはしゃがみ弱蹴りを適度に連発しておいて（ガムシャラに連発するとブーメラン投げがガードできない），跳んできたら遠距離立ち強斬りまたは近距離立ち弱蹴りで迎撃しよう。とびひっかきは絶対にガードだ。

気絶させたら，ティーガー・コップ→ファルケ・ナーゲル→エレファント・グリードとつなげる「ティーガー・コップ3段攻撃」をキメよう。

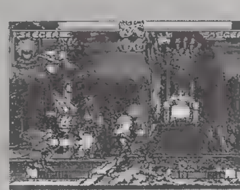


◀とびひっかきは無傷で迎撃できない。ガードだ

VS ズィーガー

はじまったら画面端まで下がって，退き込み（バックステップ）を連発しよう。すると相手はそれに反応してブリッツ・イェーガーをだしてくるので，ガード後に「ティーガー・コップ3段攻撃」をキメるのだ。

ただし，相手との間合いが近すぎる場合，退き込みをしているときにしゃがみ強蹴りや垂直ジャンプ強斬りなどを食らうおそれがある。技の間合いに入ったら，1回だけ「ヴルカーン3段攻撃」をガードさせて間合いを広げてから，また退き込みを連発すること。



◀ここまで近づかれたら「ヴルカーン3段攻撃」

対CPU攻略

1発当たってしまえば勝利確定！

花諷院和狆



基本パターン

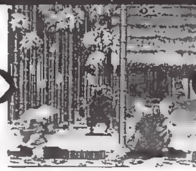
和狆の「縛鎖杖撃」は，相手を自分の近くへ引き寄せたうえに気絶させる……という必殺技だ。この気絶状態はレバーやボタンを何回も入力することで解除可能だが，コンピュータはそれをしないので，長い間（約2秒）気絶してくれる。そのため，遠距離立ち強斬り→中・縛鎖杖撃→1歩前進してから遠距離立ち強斬り→中・縛鎖杖撃……とくり返せば最後までハメられるのだ。

問題は「最初の1発をいかに当てるか」だ。通常は技がギリギリで当たる間合いで遠距離立ち強斬りを連発するだけで勝手に食らってくれるが，相手の必殺技をガードしたあとに遠距離立ち強斬りか縛鎖杖撃で攻撃する，ジャンプから着地した直後を狙って遠距離立ち強斬りをだす，なども有効だ。

これが恐怖の「冥土送り」連続技だ！



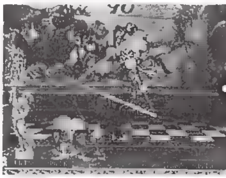
▲相手のスキを狙って遠距離立ち強斬りを当ててやろう

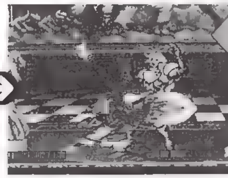


▲うまくできたら，すかさずキャンセルで中・縛鎖杖撃だ



▲気絶している間に近づいて遠距離立ち強斬り。くり返し





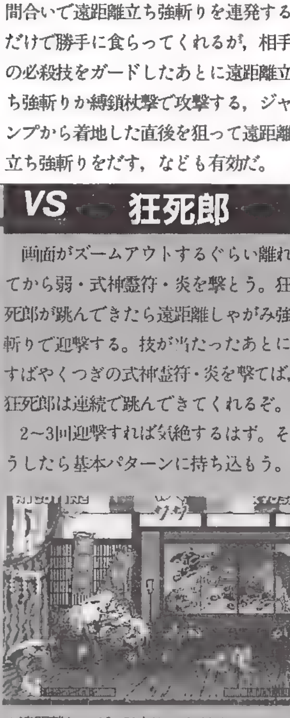
着地を狙え

◀アースクェイク，ズィーガー，シャルロットなどは，ジャンプ攻撃の着地を狙って技をだすといい

VS 狂死郎

画面がズームアウトするぐらい離れてから弱・式神霊符・炎を撃とう。狂死郎が跳んできたら遠距離しゃがみ強斬りで迎撃する。技が当たったあとにすばやくつぎの式神霊符・炎を撃てば，狂死郎は連続で跳んできてくれるぞ。

2〜3回迎撃すれば気絶するはず。そうしたら基本パターンに持ち込もう。

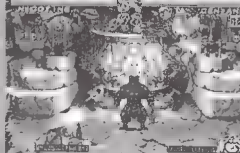


▲遠距離しゃがみ強斬りで気絶させたら，縛鎖杖撃を使った連続技でハメてしまおう

VS 幻庵&チャムチャム

はじまったら，すぐに退き込みで画面がズームアウトするぐらい離れる。そしてしゃがみ弱蹴りを連発してジャンプを誘おう。相手が跳んできたら，遠距離しゃがみ強斬りで迎撃する。

気絶したら遠距離立ち強斬り→中・縛鎖杖撃の連続技でハメるのだ。チャムチャムの場合は，遠距離立ち強斬りを当てる間合いが遠すぎると，中・縛鎖杖撃につながらなくなるので注意。



◀これぐらい離れてからしゃがみ弱蹴りを連発



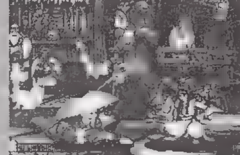
◀跳んできたら、遠距離しゃがみ強斬りで迎撃だ

VS ナコルル&和狆

相手の近くでしゃがみ弱蹴りを連発するとジャンプしてくるので，下をくぐって近距離立ち中斬りで迎撃する。

ここで注意すべき点は「相手が着地する前＝跳んでいるうちに迎撃する」ということ。着地してからだと，絶対に投げられてしまうからだ。

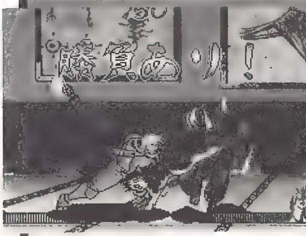
なお，ナコルルのアムベヤトロ，和狆の式神霊符・炎はガードすべし（式神霊符・雷と心乱呪符は当たらない）。



◀近くでしゃがみ弱蹴りを連発，ジャンプを誘う



◀跳んだら下をくぐって，着地する前に迎撃しよう



打倒!!CPU黒子

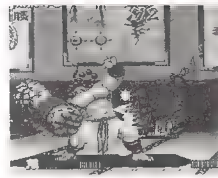
対CPU戦黒子完全攻略法

突如，プレイヤーに闘いを申し込んでくる黒子。「怒ると赤子」とか冗談を言っていると，逆にひねられるぞ。黒子の反応の良さを利用するのだ。

CPU黒子の特徴

CPU黒子の性能は，プレイヤーが使うとき（ネオジオ&ネオジオCD版のみ使用可能）とまったく同じ。武器は壊れないがリーチが短く，それを飛び道具の性能の高さでおぎなっている。

最大の特徴は，CPUならではの反応の速さ&正確さだ。遠距離なら飛び道具を撃つか跳び込み，近距離ならこちらの伸ばした手足に斬り技を当ててきたり，すばやく前転して投げてくる。その中で，武器破壊必殺技の黒子乱舞を唐突に使用してくるのだ。


◀投げ技の烈千脚は，食らうと怒りゲージが大幅に増えるのが救い

CPU黒子の基本的な行動パターン

プレイヤーの攻撃間合い内

あまり積極的に攻めてこないが，こちらの攻撃に対しては，反応して前転→投げを狙うかしゃがみ強斬りを当ててくる。おかげであまり手だしできない。

怒り頂点状態の場合は黒子乱舞（黒子大乱舞）も使用してくる。ガードしていると連発してケズリにくるので，しゃがみ弱蹴りで相打ちするか怒り頂点ポーズで回避→投げで対処したい。


▲恐怖の黒子乱舞。スキが少ないのをいいことに連発してくる

プレイヤーの攻撃間合い外

ジワジワ間合いをつめるか，爆雷砲→踏み込みで急接近してくるか，覇王翔吼拳やメガスマッシュを撃ってくる。こちらが技を空振るとよく撃ってくるので，怒りゲージをタメるのにいいかも。

対抗してこちらが飛び道具を撃つと，2発同時に発射されるブリッツボールやセンベイ手裏剣で逆襲されたり，白旗陣で跳ね返されたりと，散々な目に合うぞ。


▲こちらの飛び道具は封じられるので，使わなくていい

基本戦略

CPU黒子は反応こそ正確だが，対応パターンが少ないという弱点がある。怒り頂点ポーズや黒子乱舞さえ注意していれば，全キャラ共通の攻略パターンが存在するのだ。知っていれば，確実に闘いがラクになる戦法をまじえて紹介していこう。なお，本記事は，内部設定の難易度レベルが4以上（ネオジオ版ならば「MVS」以上）を基準にしている。

黒子爆舞腕（爆舞脚）の本物とニセ物の見分けかた

突然，黒子の胴体が切れるので戸惑うが，とりあえず前進してみよう。すり抜けたほうがニセ物，引っかかったほうが本体だ。また，本体には影があり，自分のキャラがそちらを向くので，はさまれた場合はそれで区別しよう。

前進してみよう

▶ふたつに切れたら，すぐに前進する。引っかかったら，すかさず投げてしまえ



飛び道具誘発パターン

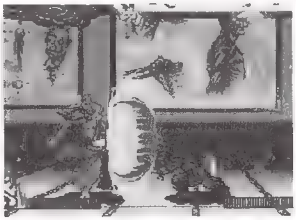
パターンに持ち込める間合い（後述）まで黒子をおびき寄せたら，特定の技を空振る。黒子はそれに反応して，立ちガード姿勢をとったあと飛び道具を撃とうとするので，すかさずリーチの長い技をヒットさせよう。あとは，その場で黒子の接近を待って，同じ動作をくり返すだけでいい。

覇王翔吼拳を撃ってきたら，ガードするか伏せる。爆雷砲のあとは踏み込み→前方ジャンプ弱蹴りでくるので，ガードするかくぐって背後から攻撃だ。

以上が，全キャラが使用可能なパターンで，これだけで黒子は倒せる。飛び道具を誘う間合いと技，それとヒットさせる技は，キャラごとにちがうので，下のカコミを参照のコト。



◀攻撃が届かない場合は、一歩前進してからだそう



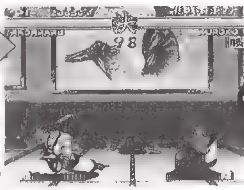
▲飛び道具を誘ったら，撃たせる前に攻撃を当てよう。少しでも遅いと，こうなるぞ



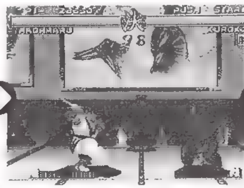
▶飛び道具を跳ね返せる技で自爆させる手も有効だ

反応させて斬る

▶黒子の反応を見る必要はない。黒子が間合いに入ったら，とにかく誘い技→当てる技をだすのみ。技をだす間合いとタイミングにだけ注意しよう



▲覇王丸を例にすると，この間合いになったらしゃがみ中蹴りをだす



▲黒子はガード姿勢をとったあと，飛び道具を撃とうとかまえるので



▲すかさず遠距離立ち強斬り，もしくは中斬り。あとはくり返しだ

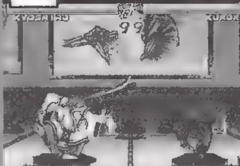
キャラ別・パターンに持ち込める間合いと技一覧

1 ズームアウト間合い



◀黒子の接近で画面がズームする直前の位置

2 ズームイン間合い



◀スタート時くらいの間合いだ

3 近距離



◀黒子の基本技が届くかどうかの距離

左の3枚の写真は，頭の数字が表内の「間合い」の項目に対応している。覇王丸なら2の写真，ナコルルなら1の写真の間合いまで黒子が接近してきたら技をだそう，という意味だ。なお，和狆は縛鎖杖撃のあと，遠距離立ち強斬り→中・縛鎖杖撃の連続技を最後までつづけることでもハメられるぞ。

反応を誘う間合い＆技およびヒットさせる技

キャラ名	間合い	誘う技	ヒットさせる技
覇王丸	2	しゃがみ中蹴り	立ち中or強斬り
ナコルル	1	しゃがみ弱蹴り	中アンヌムツベ
半蔵＆ガルフォード	1〜2	しゃがみ中蹴り	1歩前進→立ち中斬り
王虎	2	立ち中斬り	しゃがみ強斬り
右京	1	しゃがみ中蹴り	しゃがみ強斬り
狂死郎	2	しゃがみ中蹴り	立ち中斬り
幻庵	1	立ち強蹴り	立ち中斬り
アースクェイク	1	しゃがみ中蹴り	しゃがみ強斬り
十兵衛	3	立ち強蹴り	立ち中斬り
シャルロット	1	立ち強斬り	1歩前進→立ち中斬り
幻十郎	1	立ち中斬り	立ち強斬り
チャムチャム	3	立ち強蹴り	立ち強斬り
ズィーガー	1	立ち中斬りorしゃがみ中蹴り	ヴォルフ・ファンゲン
和狆	2〜3	立ち強斬り	中・縛鎖杖撃

※表内の技はすべて遠距離のものです

食らい投げ

画面端で黒子の接近を待ち，しゃがみ弱蹴りor斬りでケンセイして前方ジャンプ弱蹴りを誘う。この蹴りを，引きつけてからジャンプしてわざと食らうと，黒子は地上で技を空振りするので，着地と同時に投げ（対黒子＆アースクェイク専用の組み技）が入るぞ。半蔵，ガルフォードなら強・モズ落としorストライクヘッズを狙おう。

弱攻撃でのケンセイのとき「前転→投げ」を食らう場合があって確実性に欠けるが，前ページの「飛び道具誘発パターン」とあわせて使うと効果的だ。

たまに蹴りをださずに前方ジャンプしてくることがあるが，この場合，強斬り，強蹴り，そのまま着地して攻撃のどれかがくる。素直にガードするか，ジャンプ攻撃で撃墜してしまおう。

前方ジャンプ弱蹴りを誘い，わざと空中で食らってから投げる



▲しゃがみ弱蹴りでケンセイしてジャンプ弱蹴りを誘い　▲引きつけてこちらもジャンプ，蹴りをわざと食らおう　▲黒子は地上で技を空振るので，着地と同時に投げが入る

蹴りをだしていない場合は，ジャンプ攻撃で撃墜をはかりたい



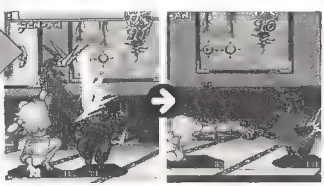
▲黒子は前方ジャンプだけで蹴りをだしていない　▲食らい投げを狙ったが黒子は何もせずに地上で攻撃した　▲どうせなら，思い切って空中で撃墜を狙ってみよう

食らい連続技

上の「食らい投げ」の変形。ジャンプ弱蹴りを食らうまでは同じだが，着地と同時に連続技をヒットさせるのだ。有効なキャラとその代表例を紹介しよう。幻庵なら，キマれば勝ちが決定するぞ（踏み込み強斬り→中・爪つまみの連続技でハメられる）。なお，ガルフォードだけは特殊例で，食らい投げのあとに狙える連続技を紹介している。

幻庵

▶近距離しゃがみ強斬り（2HIT）→中・爪つまみで気絶させよう



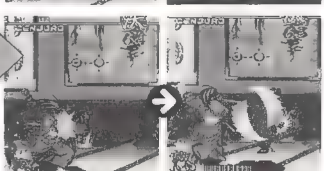
十兵衛

▶近距離立ち中斬り→中・八相発破。投げるよりダメージが大きい



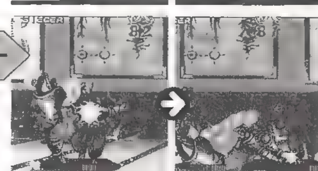
幻十郎

▶近距離立ち中斬り→三連殺（弱→弱の2段）or五光斬で斬る！



ズィーガー

▶近距離立ち強蹴り（2HIT）→ティーガー・コップからの3段だ



ガルフォード　強ストライクヘッズ→マシンガン（メガストライク）ドッグ→踏み込み強斬り



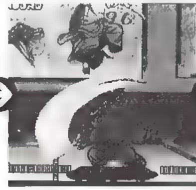
▲ストライクヘッズのあと，黒子が起き上がりはじめたら技を入力　▲黒子は必殺技に反応して赤旗陣をだす。ガルフォードは斬られるが　▲タイミングが合っていれば，パピィは斬られず黒子にとびかかるぞ　▲すかさず踏み込み強斬り。ヘッド・レプリカーを加えた連続３段も可能　▲マシンガンドッグの場合は，黒子が起き上がりはじめる瞬間にだすこと

その他の攻略法

覇王丸＆牙神幻十郎

前方ジャンプ強斬りをガードさせたあと，着地直後に垂直ジャンプ。黒子が近距離立ち強斬りを空振ったら，垂直ジャンプ強斬り→遠距離立ち強斬りの連続技を狙おう。黒子は背が低いので，ジャンプ強斬りの空振りに注意。


▲とにかく，まず前方ジャンプ強斬りをガードさせること


▲一瞬待ったあと垂直ジャンプして，黒子の反撃をスカす

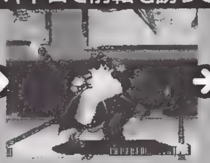

▲垂直ジャンプ強斬り→遠距離立ち強斬りをキメよう

ナコルル

スタート時くらいの間合いで弱アムベヤトロをだすと，黒子は反応して前転してくるので，すかさず投げる。投げたらその場で待ち，黒子が起き上がりはじめる瞬間に再度弱アムベヤトロをだしてパターンにハメよう。確実性には欠けるが，場所を選ばない。

弱アムベヤトロで前転を誘って投げる


▲このくらいの間合いで弱アムベヤトロをだしてみる


▲反応して前転してきたら投げて，その場で少し待つ


▲黒子の起き上がりにあわせて，ふたたび弱アムベヤトロ

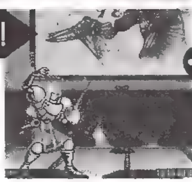
橘　右京

スタート時くらいの間合いで弱・残像踏み込み斬りで接近して，強引に投げる。前方ジャンプでかわされたら弱・残像踏み込み斬りで追いかけよう。ガードさせるまで踏み込み斬りだ。


◀残像踏み込み斬り→投げ。簡単だが投げ負けたり斬られることも

シャルロット

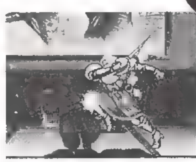
START!

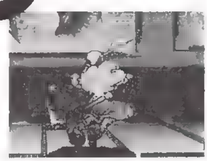

▶スタート時の間合いで，しゃがみ弱蹴りで黒子を跳ばせる


▲前進してくぐったあと，すぐに逆方向にジャンプ


▲レバーを前方に入力し，中蹴りボタン連打で投げ


▲そのままボタンを連打して立ち中蹴りで接近

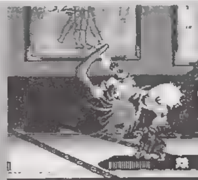

▲立ち中蹴りに連続技でつながる。そこから強引に投げだ


▲すぐに前方ジャンプ弱蹴り。めくりでヒットするぞ

スタート時くらいの間合いをとり，しゃがみ弱蹴りをポン，ポンとだして前方ジャンプを誘おう。跳んできたらその下をくぐり，さらに降りてきた黒子を跳び越えると，黒子は地上で技を空振るので投げが入る。投げたあとは，立ち中蹴り→前方ジャンプ弱蹴り→立ち中蹴り→（強引に）投げ，を黒子が怒るまでくり返せるぞ。

チャムチャム

画面端で黒子を待ち，しゃがみ弱蹴りで黒子を前方ジャンプさせたら，それをくぐって近距離立ち強蹴りで撃墜する。以降，すぐに弱とびひっかき→（黒子はガード後に前転してくるので）投げ，を黒子が怒るまでくり返せるぞ。


▲前方ジャンプを誘い，くぐって近距離立ち強蹴りで撃墜


▲すかさず弱とびひっかきをガードさせると前転してくる


▲投げたあとは，起き上がったところに弱とびひっかきだ

『真サムスピ』ディスコグラフィー

ゲーム内容や魅力的なキャラクターだけでなく，和風なBGMも高い評価を受けている『真サムスピ』。そのサウンドを収録したCDが数種類。さらには声優たちのドラマを収録したビデオも発売されている。ファンならば，ひととおりそろえておきたいところだ。なお，3月1日には，やはりポニーキャニオンから『サムライリミックス』というアレンジ・アルバムが発売される。こちらも要チェック！

CD



真サムライスピリッツ

おなじみの「サイトロンG.S.M.1500シリーズ」として登場した1枚。37曲のオリジナル・バージョンと，キャラクター・ボイスなどを完全収録。解説書と楽譜がついてくる。

■発売元：ポニーキャニオン　■価格：1,500円（税込）
■品番：PCCB-00164　■発売日：94年11月2日
■収録曲：〈オリジナル・バージョン〉①獅子の舞②十五士③新たなる戦④いざ尋常に⑤男道⑥自然の宴⑦静寂⑧復活せし者⑨騎士⑩真影⑪黒鮪⑫怨霊⑬月の花⑭続　舶来女⑮曲玉⑯獣女⑰凶“洋”⑱凶“和”⑲真魔⑳魔道㉑腹黒㉒鬼㉓王虎㉔迷い霧㉕勝負あり㉖勝戦㉗道場破り㉘お調子六句㉙いざ行かん㉚最後の戦㉛邪神㉜狂奇㉝新道“和”㉞新道“洋”㉟祭り極める㊱再演の所望㊲終演〈VOICE＆S.E.COLLECTION〉㊳覇王丸Voice㊴ナコルルVoice㊵柳生十兵衛Voice㊶ナインハルト・ズィーガーVoice㊷服部半蔵Voice㊸ガルフォードVoice㊹橘　右京Voice㊺シャルロットVoice㊻千両狂死郎Voice㊼チャムチャムVoice㊽不知火幻庵Voice㊾アースクェイクVoice㊿牙神幻十郎Voice51王虎Voice52花諷院和狆Voice53黒子Voice54羅将神ミヅキVoice55etc.Voice56S.E.Collection Ⅰ57S.E.Collection Ⅱ
特典：CDケースサイズ・カラーステッカー

真サムライスピリッツ・アレンジサウンドトラックス

CD



ファン待望の『真サムスピ』アレンジ・サウンド集。三味線や和太鼓などの生演奏からハードロックなど，曲調は盛りだくさん。ジャケットが，SNKによる描き下ろしなのもうれしい。

■発売元：ポニーキャニオン　■価格：2,500円（税込）
■品番：PCCB-00169　■発売日：94年12月16日
■収録曲：〈フル・アレンジ〉①獅子の舞②腹黒③騎士④鬼⑤獣女⑥迷い霧⑦月の花⑧自然の宴・春⑨続・舶来女⑩男道⑪お調子六句⑫邪神⑬祭り極める
初回特典：特製CTインデックス（ナコルル）

ブランニュー・スピリッツ
～真サムライスピリッツ・テーマソング～

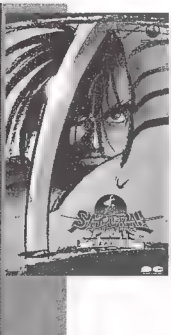
シングルCD



新世界楽曲雑技団プロデュースの『真サムライスピリッツ』テーマソングを，チャムチャムこと千葉麗子が歌うシングルCD。ナコルルとチャムチャムのテーマソングも収録されている。チバレイ個人にとって3枚目のシングル。

■発売元：ポニーキャニオン　■価格：1,000円（税込）
■品番：PCCB-00006　■発売日：94年12月22日
■収録曲：①ブランニュー・スピリッツ②ここにおいで～ナコルルのテーマ～③ふしぎなバナナン～チャムチャムのテーマ～
ボーカル：千葉麗子

ビデオ



真サムライスピリッツ

ゲームをプレイしている映像をバックに，声優たちによるドラマ「真侍活劇」を収録したビデオ。SNKのスタッフがプレイヤーを担当しているのも売りのひとつ。　（カラー90分）

■発売元：ポニーキャニオン　■発売日：95年1月20日
■品番／価格：VHS PCVP-11590　4,800円（税込）
　　　　　　　L.D PCLP-00542　4,800円（税込）

収録内容：①開演（オープニング）②覇王丸武勇列伝（新たなる戦～真侍活劇・第一話～対戦其の一）出演：覇王丸，牙神幻十郎，花諷院和狆，橘　右京③いざ，和の国へ（天草復活～真侍活劇・第二話～対戦其の二）出演：ナコルル，ガルフォード，シャルロット，ナインハルト・ズィーガー，チャムチャム④使命と欲望と……（災い～真侍活劇・第三話～対戦其の三）出演：柳生十兵衛，千両狂死郎，服部半蔵，王虎，不知火幻庵，アースクェイク⑤黒子登場・標高八八四八米（真侍活劇・第四話～対戦其の四）出演：黒子，覇王丸，ナコルル，花諷院和狆，千両狂死郎，シャルロット，チャムチャム⑥驚異再び（ミヅキ登場～天草消滅～最終戦前）⑦最終聖戦（真侍活劇・第五話～ミヅキ戦）出演：羅将神ミヅキ，覇王丸，ナコルル，花諷院和狆，柳生十兵衛，千両狂死郎，服部半蔵，ガルフォード，シャルロット⑧終演全集（エンディング全集）⑨祭り極める（ゲーム・スタッフ・ロール）⑩座談会⑪ビデオスタッフ・クレジット⑫真サムライスピリッツTV-CF
声の出演：小林清志，コング桑田，新居利光ほか
特典：8P解説書（LDは4P）

対戦攻略の章



キャラ別目次





対戦プレイ基礎知識

プレイヤー同士の対戦で重要なのが「心理戦（かけひき）」の部分。それによって，毎回ちがった試合展開が楽しめるわけだ。ここでは，対戦攻略ページの序章として，いくつかの基本事項を紹介しよう。

対2P戦をプレイするときの鉄則

対CPU戦は，攻略パターンさえ知っていれば，安定した勝利を収めることができる。それに対して，対2P戦の相手は，あくまで人間（プレイヤー）だ。同じ攻撃のくり返しは「単調な攻め」として，反撃されやすい。

対2P戦では，心理戦という要素が勝敗のカギを握っている。心理戦で重要なのは，どれだけ対戦経験を積んでいるか，ということだ。

対戦経験を積めば，その状況で相手がとりやすい行動を想定したり，この技はどうすれば反撃できるか，といった知識が得られる。

経験を積むときの注意点は，仲間うちだけで練習しないこと。相手が同じ顔ぶれだと，そのプレイヤー専用の戦法しか会得できないからだ。


▲相手の行動を読むには，豊富な対戦経験がモノを言う。とにかく練習あるのみ

ガードの重要性

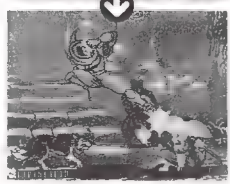
ガードには，上下（立ちorしゃがみ）の使いわけ，めくり攻撃への対処などがあり，使いこなすには，やはり慣れが必要だ。そのかわり，攻撃をガードしたときの硬直時間は，食らった場合よりも短いので，ガードが的確にできるようになれば，そのまま反撃できるチャンスが増えるぞ。

なお，このゲームでは，相手が攻撃しているときに技を当てると，与えるダメージ量が増加する。これをカウンター・ダメージという。


◀一見，スキがなさそうな攻撃でも，ガードさえすれば……


◀ギリギリだが，ちゃんと反撃できる。当然，食らったときは反撃不可能


◀地上戦では，しゃがみガードが強いが，それに固執していると……


◀このような昇りジャンプ攻撃や投げ技を食らってしまうぞ。要注意

攻略用語事典

【相打ち】攻撃が同時にブツかり，どちらもダメージを受けること。

【相打ち覚悟】たとえ相打ちでも，与えたダメージなどは自分のほうが有利になることを前提とした攻撃。

【足払い】しゃがみ状態から使用した蹴り攻撃の総称。

【イカク（威嚇）】強力な攻撃を連発し，相手に「動いたら負ける」と思わせて，動きを封じること。ケンセイ。

【一発気絶】攻撃を1回食らっただけで気絶してしまうこと。

【色ちがい】同キャラ戦で，お互いのキャラを見わけるために設定された，配色が異なるキャラのこと。

【起き上がり】転んだ状態から，行動可能な状態に復帰する瞬間。

【置く】相手の移動先を予測し，その場所に攻撃をだしておくこと。

【重ねる】相手が起き上がったと同時に技が当たるようなタイミングで，攻撃すること。

【固める】攻撃をくり返して，相手の行動（反撃）を封じること。

【固め投げ】攻撃を当てることでイシュクした相手を投げる連係。

【空（空振り）キャンセル】空振りした基本技にキャンセルをかけること。

【空ジャンプ】攻撃しないジャンプ。

【気絶】キャラが一定時間よろめき，移動やガードといった操作が不可能になる状態。短時間で大ダメージを受けたときに発生する。

【基本技】立ち，しゃがみ，ジャンプの状態において，ボタンを一つ押すだけで仕掛けられる攻撃のこと。

【キャラ勝ち】そのキャラの基本性能が，相手キャラより優れていること。

【キャンセル】何らかの動作を中断して，つぎの動作を行なうこと。

【〇〇距離】相手との間合いを示す単位。至近距離（互いが接触），近距離（大半の攻撃が届く），中間距離（スタート時の間合い），遠距離（飛び道具以外は届かない）の4種類。

【空中戦】ジャンプ攻撃同士の対決。

【くぐる】相手の前方ジャンプを察知し，その下を通過すること。

コンビネーションとは?

同じ技でも，前後に何もない状態で使うのと，何かしらの動作（攻撃）を組み合わせて使うのでは，後者のほうが相手のスキを突きやすく，反撃も受けにくい。

そのコンビネーションの中で，もっとも有効なのが，相手の攻撃を誘いそれに反撃する，いわゆる「フェイント」だ。攻撃を誘う方法として，意図的に技を空振り（orガード）させることが挙げられるが，この戦法は，見た目がハデな攻撃ほど相手が引っかかりやすい。

また，相手の技がギリギリ届かない位置でウロウロするなど，移動だけで相手の攻撃を誘うこともできる。

本書の対2P戦攻略では，使用キャラごとに，基本的かつ有効なコンビネーションを紹介している。完全に図式化されたコンビネーションを載せてもよかったが，あえて掲載しなかったのは，プレイヤーの行動を一辺倒にさせないためだ。キミ独特のコンビネーションを開発してみよう。



◀コンビネーションで有効なのがキャンセル。判定出現が遅い攻撃でも



◀でぎわをツブされることなく，つぎの技につなぐことができるのだ

状況に合わせた戦略

●画面端の影響

相手を画面端に追いつめれば，逃げ場を封じることができるので，一方的な攻めが可能になる。また，一方のキャラが画面端に10秒以上いると，飛脚が画面端のキャラに爆弾を投げてくる。ときおり，追いつめたキャラに肉を投げてくることもあるので，体力面での逆転もはかれるぞ。

ところが，画面端に追いつめられたキャラにもメリットが存在する。まず，相手が裏側に移動できないので，めくり攻撃を食らわないこと（一部例外あり）。さらに，画面端のキャラが攻撃を食らうかガードした場合，硬直時間が通常よりも短くなるので（とくに基本技をガードしたとき），反撃が狙いやすくなるのだ。

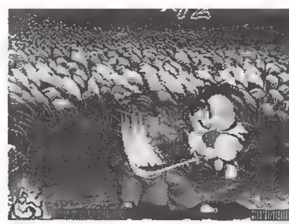
追いつめた＝勝ちという図式が成立するとはかぎらないので，むやみに攻め込むことは避けよう。



▲画面端にいる相手に強・火炎曲舞を使えば，これだけ体力をケズリとれる

●怒り頂点における攻防

相手（とくに武器破壊必殺技が強いキャラ）が怒り頂点になった場合，やはりガードを固めるのが無難だろう。怒り頂点ポーズに対しては，少し離れて弱攻撃連打を重ねておくといい。



▲怒り頂点ポーズに跳び込んだり，接近すると，確実に投げ技で反撃されるぞ

【食らい投げ】ジャンプ攻撃をワザと食らい，投げ技で反撃すること。失敗すると連続技のエジキになるので，状況判断力が問われる。

【食らい判定】ポーズごとに設定された攻撃を受ける範囲。これに相手の攻撃判定が接触するとダメージを受ける。

【食らう】攻撃をガードできず，ダメージを受けてしまうこと。

【KO】体力がゼロになり，負けること。

【迎撃】相手の技に正面から攻撃して，そのまま打ち勝つこと。

【ケズリ】必殺技はガードしても，少し体力が減ってしまう現象。

【ケンセイ（牽制）】相手から離れた位置で，攻撃を空振ることにより，相手の接近や攻撃を封じること。

【攻撃判定】基本技，必殺技に設定された攻撃の範囲。これが食らい判定に接触するとダメージを与えられる。

【硬直時間】攻撃やガードをしてから，行動可能な状態にもどるまでの時間。

【コマンド】必殺技の操作手順。

【先読み】相手の行動を事前に察知し，それに適した反撃をすること。

【強中弱】複数のボタンを区別するための名称。強だから強い，弱だから弱い，と言いきれないので，大中小と表記される場合も多い。

【ズームアウト】キャラや背景を含めた，すべての映像が縮小した状態。

【ズームイン】キャラや背景の表示サイズがスタート時と同じ状態。

【スカし投げ】相手の目前でワザと攻撃を空振り，それでイシュクしている相手を投げるコンビネーション。

【スカす】攻撃を空振ること。

【スタート時】試合開始の状態。おもに間合いの説明で用いる。

【先行入力（リザーブ）】行動可能になった瞬間に攻撃するため，事前からコマンド入力を開始すること。

【相殺】相手の飛び道具に，特定の必殺技を当てて消すこと。

【対空技】空中の相手に対する，地上のキャラの有効な反撃手段のこと。

【対CPU戦】コンピュータが操作するキャラを相手にした対戦。

コマンド入力の注意点

必殺技のコマンドを入力するときに気をつけたいのが，レバー操作の終了と同時にボタンを押すと，基本技がでてしまうことだ。ただし，その基本技がキャンセル可能なら，「ボタン離し」で必殺技に移行できる。「ボタン離し」とは，必殺技のボタン入力はボタンを離した場合も認められる現象のこと。

余談だが，ジャンプ→ジャンプをする場合，レバーを上に入れつづけるよりも，いったんレバーを離してから，着地と同時にレバーを再入力したほうが，すぐにジャンプできる。これを「目押しジャンプ」と呼び，連続技などで活用することになるぞ。

投げ技の有効活用

ジャンプ攻撃をわざと空振ったり，ジャンプ弱攻撃をガードさせて（ヒットすると間合いが離れるので好ましくない）からの投げ技は，ガードに徹している相手にダメージを与えるのに有効なコンビネーションだ。

ほかにも，投げ技と見せかけて足払い，足払いと見せかけて投げ技の2択攻撃が使える。単純に踏み込みで近づいてから投げることも可能だ。

投げ技を回避するときは，ジャンプと退き込みが使える。どちらも，操作が完了した瞬間から投げられ判定が消えているからだ。下段避けは，入力を終えた一瞬だけ投げられ判定が残っているが，それ以降はジャンプと同じなので，これも使える。

なお，投げ技で反撃するときは，中斬りボタンを使うこと。たとえ，投げを回避されても，中斬りならスキが少ないのでリスクは少ない。

最後に，幻庵とアースクェイクは，しゃがむだけで，相手の投げ技を無効化することが可能だ。彼らと対戦する人は注意しよう。

●しゃがみ幻庵を投げられないキャラ……ナコルル，ガルフォード，アースクェイク，右京，王虎，狂死郎，幻庵，十兵衛，幻十郎，チャムチャム

●しゃがみアースクェイクを投げられないキャラ……ガルフォード，アースクェイク，王虎，狂死郎，幻庵，十兵衛，幻十郎，チャムチャム



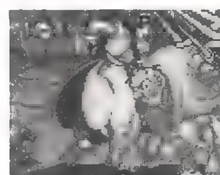
▲必殺投げは，相手が起き上がった瞬間も投げることができる



◀起き上がりに攻撃を重ねられても、相手が投げの間合いにいれば



◀起き上がりと同時に←＋中ボタンを入力すれば、ちゃんと投げ返せるのだ



◀立っている幻庵に密接すると、このぐらい近づけるのだが……



◀しゃがまれると、間合いが離れてしまう。これが投げられない理由だ

【対2P戦】プレイヤー同士の対戦。

【ダウン】特定の攻撃を食らって倒れること。

【打点】ジャンプ攻撃を当てる高さ。

【ダブルKO】相打ちによって互いの体力が同時にゼロとなること。

【○段攻撃】連続技において，何回攻撃を当てたかを表現する方法。○には回数分の数字が入る。

【○段部分】身体の上下範囲を示したもの。上段（頭～胸部分），中段（腹～腰部），下段（脚部）の3種類。

【使える】その状況で有効ということ。

【つながる】攻撃を食らってから行動可能な状態になる前に，つぎの攻撃が当たること。

【ツブす】相手の技（でぎわなど）に攻撃し，一方的に打ち勝つこと。

【でぎわ／でがかり】操作を終えてから，攻撃がでるまでの状態。その間は無防備。

【同キャラ戦】同じキャラでの対戦。

【同時押し】複数のボタンを同時に押すこと。「AB同時」と表記をする。

【突進技】高速移動（空中移動）で体当たりを仕掛ける技の総称。

【ドット】ゲーム画面の映像を構成している小さい点のこと。ゲージの長さや間合いの単位として用いる。

【跳び込み】前方ジャンプ攻撃の総称。

【飛び道具】キャラの身体（腕）から発射する弾の総称。

【ドロー】時間切れのときに，互いの残り体力が同じだった状態。

【投げ技】相手に接近することで使用可能な攻撃。ガード操作を無効にする。

【ニュートラル】レバーをどの方向にも入力していないこと。

【のけぞり】攻撃を食らって，無防備になっている状態。

【残る】攻撃判定が出現してから，しばらくの間，存在すること。

【昇り】ジャンプ直後に攻撃をだすこと。後方ジャンプだと「逃げ」と表記されるが，本書では「昇り」に統一。

【パーフェクト】体力をまったく減らさずに勝つ（負ける）こと。

【バクチ】相手が攻撃を空振ったり，

踏み込み攻撃の特徴

踏み込みの途中で，いずれかのボタンを押すと，踏み込みの終了時（前転，ジャンプ，特殊攻撃で中断したときはのぞく）に「踏み込み攻撃」と呼ばれる基本技が発動される。この技の性能は，同じ形態の基本技とまったく同じ。

踏み込み攻撃は，使用キャラや押したボタンによって，攻撃内容が異なる。くわしくは，表のようになっているが，相手との間合いは無視されるのが特徴だ（たとえば，武器ありの覇王丸が踏み込み中に強斬りボタンを押すと，必ず近距離立ち強斬りがでる）。

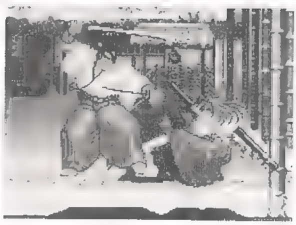
踏み込み蹴り攻撃は，武器の有無によって，攻撃内容が変化することはないが，武器なし状態の踏み込み強蹴りだけは，近距離の間合いになると，武器なし&中蹴りに差し替えられる。

<table>
<tr><th rowspan="2">キャラ名</th><th colspan="3">武器あり・斬り</th><th colspan="3">武器なし・パンチ</th><th colspan="3">蹴り（共通）</th></tr>
<tr><th>弱</th><th>中</th><th>強</th><th>弱</th><th>中</th><th>強</th><th>弱</th><th>中</th><th>強</th></tr>
<tr><td>覇王丸</td><td colspan="3">近立</td><td colspan="3">遠立</td><td colspan="3">近立</td></tr>
<tr><td>ナコルル</td><td colspan="2">近立</td><td>遠立</td><td>近立</td><td colspan="2">遠立</td><td>近立</td><td>遠立</td><td>近立</td></tr>
<tr><td>半蔵</td><td colspan="3">遠立</td><td colspan="3">下段</td><td colspan="2">下段</td><td>遠立</td></tr>
<tr><td>ガルフォード</td><td>遠立</td><td colspan="2">近立</td><td>近立</td><td colspan="2">遠立</td><td colspan="3">遠立</td></tr>
<tr><td>王虎</td><td>遠立</td><td colspan="2">近立</td><td colspan="3">近立</td><td colspan="3">遠立</td></tr>
<tr><td>右京</td><td>近立</td><td>遠立</td><td>立ち</td><td colspan="3">遠立</td><td colspan="3">立ち</td></tr>
<tr><td>狂死郎</td><td>近下</td><td colspan="2">近立</td><td colspan="3">下段</td><td colspan="3">下段</td></tr>
<tr><td>幻庵</td><td colspan="3">近下</td><td colspan="2">下段</td><td>近下</td><td colspan="3">下段</td></tr>
<tr><td>アースクェイク</td><td>下段</td><td>近下</td><td>下段</td><td colspan="3">下段</td><td colspan="2">立ち</td><td>下段</td></tr>
<tr><td>十兵衛</td><td colspan="2">下段</td><td>近立</td><td colspan="2">下段</td><td>立ち</td><td colspan="2">下段</td><td>立ち</td></tr>
<tr><td>シャルロット</td><td colspan="3">遠立</td><td colspan="3">立ち</td><td colspan="3">下段</td></tr>
<tr><td>幻十郎</td><td colspan="2">遠立</td><td>近立</td><td colspan="2">立ち</td><td>近立</td><td colspan="2">遠立</td><td>近立</td></tr>
<tr><td>チャムチャム</td><td colspan="2">遠下</td><td>近下</td><td colspan="2">遠下</td><td>下段</td><td colspan="3">下段</td></tr>
<tr><td>ズィーガー</td><td colspan="3">遠下</td><td colspan="3">遠下</td><td colspan="2">下段</td><td>近立</td></tr>
<tr><td>和狆</td><td>近立</td><td>近下</td><td>遠立</td><td>近立</td><td>遠下</td><td>遠立</td><td colspan="2">立ち</td><td>下段</td></tr>
<tr><td>黒子</td><td>近立</td><td>遠立</td><td>近立</td><td colspan="3">—</td><td>近立</td><td>遠立</td><td>近立</td></tr>
</table>

踏み込み攻撃の特徴は，武器攻撃なのに弾かれず，受け返しも無効にすること。弾かれないので，ガードされてもキャンセルをかけられるが，逆にガード後の反撃を受けやすいのが難点。連続技（踏み込み攻撃→必殺技）に使うのが代表的な活用法だが，その必要性は使用キャラによって異なる。

武器損失のデメリット

ツバ競り合いに負けたり，武器破壊必殺技を食らうと，武器を失うことになる。素手になったキャラは，武器を必要とする必殺技が使用不可能となり，基本技の内容も変化する。本書では，そうした武器がない状態（＝素手状態）のときの戦略も紹介している。前作にくらべて，素手になる機会が多くなったので，しっかり読んでおこう。



▲あの右京が相手でも武器さえ奪えば，形勢が逆転。ボタン連打の練習も忘れずに？



▲素手攻撃は，武器よりも攻撃速度が早く，判定も強い。これで威力があれば……

反撃に失敗することを期待して，攻めること。悪あがきの一種か？

【ハメ技】回避しづらい連係の総称。

【反動】攻撃を当てることによって，そのキャラが押し返されること。

【ひきつける】相手の攻撃に対し，当たる直前まで待ち構えること。

【必殺投げ】投げ技タイプの必殺技。

【必殺投げキャンセル】キャンセル可能な基本技の動作中に，必殺投げのコマンドを入力すること。いきなり行動可能な状態に復帰できる。

【必殺技】レバーやボタンを規定順序に入力すると使用できる攻撃の総称。

【フォロースルー】攻撃の出現から，行動可能になるまでの状態。

【暴発】意図せずに必殺技や飛び退きがでてしまうこと。

【間合い】相手キャラとの距離。基本的に左右の間隔だけを指す。

【待ち】自分からは動かず，相手が攻めてきたら反撃する戦法。

【見切る】相手の攻撃をギリギリ届かない位置で回避すること。

【無敵】キャラの姿は見えるが，攻撃を一切受けない状態のこと。ダウンしているとき，特定の技を使用したときなどに存在。その範囲も，技ごとに異なる（全身，上半身，下半身）。

【無敵技】開始直後（もしくは動作中）に無敵状態が存在する技。

【無敵から無敵】無敵状態がなくなると同時に（おもに起き上がり）無敵技を使い，無敵状態を維持すること。

【目押し】ボタンを押すとき，適当に連打せず，タイミングに合わせて1回ずつ押すこと。語源はパチスロ用語。

【めくる】相手の反対側に移動しながら攻撃を当てること。ガードを含めた，操作方向が左右対称に切り替わるので，相手を困惑させやすい。

【乱入】対CPU戦のプレイ中に，対2P戦を申し込む（申し込まれる）こと。

【リーチ】攻撃が届く長さ。

【連係（コンビネーション）】有効な攻撃の組み合わせのこと。

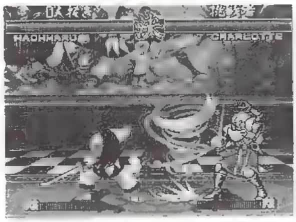
【連続技】つながる攻撃を組み合わせた連係のこと。最後までガード不能。



対戦攻略
覇王丸
HAOHMARU

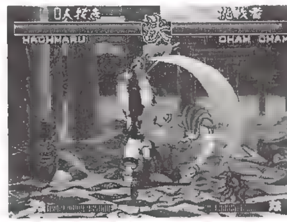
こんなキャラだ!! あらゆる状況下で闘える万能タイプ

飛び道具・旋風裂斬と対空攻撃・弧月斬という二つの必殺技の存在により，近・遠の距離の差にとらわれずに闘える万能型のキャラクターだ。強力な基本技を中心に，これらの必殺技を要所に組み込んで闘っていくのが理想的。対空攻撃として使われる弧月斬の能力を発揮するために，相手の跳び込みを誘うような攻めを心がけたい。



▲飛び道具の存在はやはり大きい。これのおかげで間合いを気にせず闘えるのだ

▼弧月斬は対空技として使う。基本技に対空技となるものが少ないので重宝する



有効な基本技

遠距離立ち強斬り

中間距離での使用に役立つ基本技。リーチが長いため，相手の意表をついての攻撃に絶大な効力を発揮する。また，相手の強斬り攻撃などを防御した際に，反撃技として使う方法もあり非常に便利。対空攻撃にもなるが，相手が自分よりもかなり手前に着地するときでなくては成功しない。



◀こんなに離れた相手に対しても攻撃できるのが強み。遠距離立ち中斬りと組み合わせて使おう

遠距離立ち中斬り

こちらも地上戦で活用される基本技。リーチは遠距離立ち強斬りよりもやや短いが，それでも重宝することに変わりはない。この技でケンセイしつつ，遠距離立ち強斬りで奇襲をかけるといった戦術が効果的だ。突きだされる剣の先端部分を当てるようにして使っていこう。闘いの核をなす技だ。



◀この程度の間合いならばヒットする。地上戦でもっとも使用頻度の高い基本技がこの中斬りだろう

ななめジャンプ強蹴り

武器がない場合の跳び込みには，ジャンプ強蹴りを使う。前方に攻撃判定が長く設定されているうえ，覇王丸のジャンプ特有の長い飛距離も加わるので，かなり遠い位置にいる相手も攻撃できる。なお，武器を持った状態では，ジャンプ強斬りを使ったほうが賢い。



◀足の先端を当てるように使う。相手のジャンプに合わせて早めにだしておけば対空攻撃にもなる

コンビネーション

遠距離立ち中斬り→烈震斬→弧月斬 ――― ①

ジャンプ強斬り→立ち強斬り ――― ②

①での最大のポイントは，遠距離立ち中斬りからどのような攻撃へとつないでいくか。ポピュラーなものとしては，遠距離立ち中斬りをヒットさせ，それにキャンセルをかけて弱・烈震斬へと移行する方法がある。烈震斬は攻撃判定が出現するまでに時間がかかるため連続技にはならないが，反撃を受けるスキが少ないので有利に試合を展開することができる。相手が何らかの技をだしてきたら，弧月斬で反撃可能。天覇封神斬でもOKだ。何もしてこないなら，もう1回烈震斬でケズってやろう。

②では，ジャンプ強斬りがヒットすれば近遠関係なく立ち強斬りが連続してヒットする。この強斬り2発のコンビネーションは手軽に大ダメージを与えられるし，ガードされても反撃されることが少ない。覇王丸の跳び込み攻撃の基本とも言える戦術だ。

実戦的連続技



攻撃値 69

覇王丸の基本となる戦術。一瞬で体力をごっそりと奪えるのが魅力。立ち強斬りではなく弧月斬でも当たる

ガードされた直後にキャンセルできる基本技

	弱斬り	中斬り	強斬り	弱蹴り	中蹴り	強蹴り
近距離立ち	×	瞬	瞬	瞬〜後	×	×
遠距離立ち	瞬	瞬	×	×	×	×
近距離しゃがみ	×	×	×	×	×	×
遠距離しゃがみ	×	×	×	×	×	×

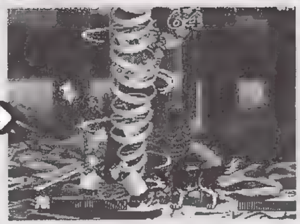
必殺技のこだわった使い方

奥偽　旋風烈斬

奥偽　旋風烈斬で相手をだますのは対戦プレイの常套(じょうとう)手段。相手を跳び込ませ，本物の旋風裂斬を対空攻撃として使う方法もある。ただし与えるダメージは弧月斬よりも小さいぞ。また，先読みでジャンプされると，迎撃は間に合わない。



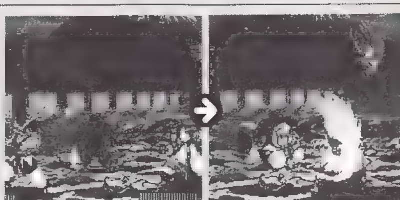
▲奥偽で相手をだまして跳び込ませる。旋風裂斬を見てからジャンプする相手に有効



▲奥偽終了後，すぐに旋風裂斬をだせば跳び込んできた相手にヒットできるのだ

奥義　烈震斬

スキが少なく，前方に移動する烈震斬は，攻撃する以外にも有効な活用法がある。自分と相手の中間地点に肉が出現した場合，前進や踏み込みで取りにいくのは，強斬りのマトとなってしまうから，あまりにも危険。そういったときに烈震斬を使えば，相手を攻撃して肉も取れてしまうのだ。どれだけ離れた距離にいるかにもよるが，たいていは弱でだせば問題なく肉を獲得できる。



▲こういったときこそ烈震斬を使う。相手はガードするしかないため，ほぼ確実に肉が取れるのだ。烈震斬はそのあとの硬直も考えて，弱か中を使っていこう。ちなみに，強の烈震斬は相手のだした飛び道具を跳び越えるときにも使える。普通に跳び込むよりも低く跳ぶため，着地までの時間が短縮でき，すばやく相手を襲うことができるぞ



※キャンセルの欄における記号について……前：攻撃がでる前／瞬：攻撃判定がでた瞬間／中：攻撃判定がでているあいだ／後：攻撃のもどりのモーション中，それぞれキャンセル可能
①②③：複数攻撃する技の1，2，3段目を表わす／〜:そのあいだはキャンセル受け付けを継続していることを表わす

間合い別基本戦略

得意の間合い

あらゆる間合いで自分の闘いを展開することが可能だ。特別に得手不得手は存在しないが，なかでも基本技——遠距離立ち中斬りのヒットする間合いは，手軽に有利な状況を作りだせる。

遠距離立ち中斬りで相手をケンセイしつつ，たまに踏み込みで一気に間合いをつめて，投げ技または弱・弧月斬という2者択一の戦法に持ち込もう。

遠距離立ち中斬りをガードさせたあと，相手が立ち強斬りなどスキが大きい技で反撃してくるようなら，すかさず遠距離立ち強斬りで攻撃してカウンターを狙うのもおもしろい。



◀踏み込みからの2者択一攻撃はまさに心理戦。相手に読まれるな



◀遠距離立ち中斬りがギリギリ当たるような間合いを維持するのが一番戦いやすい



▶相手が反撃を試みるようなら、遠距離立ち強斬りで一発かましてやろう

間合いの内

接近戦では，スキの少ない烈震斬をうまく使って奇襲しよう。立ち中斬り→烈震斬のコンビネーションが効果的。ただし，多用すると烈震斬直後のわずかなスキを狙われることになりかねないので注意。しゃがみ攻撃は，相手の足もとを攻撃するしゃがみ中斬りor中斬りを使うといいだろう。強ではスキが大きい。



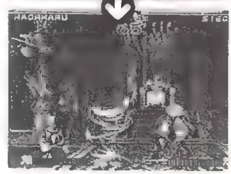


▲弱・烈震斬から弱・弧月斬へ。スキがほとんどなく連続技のよう

間合いの外

遠距離戦でのポイントはやはり旋風裂斬だ。しかし，あまりに素直に撃ちつづけては，先読みされて跳び込まれてしまう。そこで重要なのがフェイント。しゃがみ動作や奥偽などを使って旋風裂斬を悟らせにくくしなければならない。だまされて跳び込んできた相手には対空技で対処して，中間距離戦へ持ち込むのだ。





▲奥偽や弱の基本技，しゃがみ動作などのフェイントを織りまぜよ

跳び込み

跳び込まれたときに信頼して使える対空技が弧月斬以外にないのが難点である。地上でだせる基本技には，ほとんど対空能力はないと思っていい。遠距離立ち強斬りがなんとか対空技の役目を果たすが，踏み込んで斬るぶんを考慮に入れて間合いを調節すると，ズームアウト画面で端と端くらいの距離が必要となるため使う機会がない。それよりも空中で落とすほうがラク。



◀やはり一番信頼できる対空技は弧月斬。実行直後に食らい判定があるので早めにだしておこう

跳び込んだとき



▲跳び込み攻撃にはジャンプ強斬りを使う。使い勝手もよく，信頼のおける技

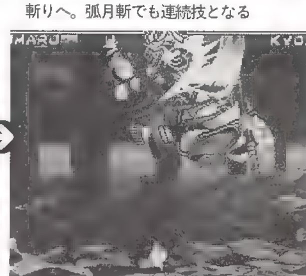


▲ジャンプ強斬りが当たったときは立ち強斬りへ。弧月斬でも連続技となる

跳び込まれたとき



▲基本技では，相手に合わせてジャンプ強斬りで迎撃するのが一番安全な方法



素手での攻防

素手の状態になると，旋風裂斬や弧月斬，さらには烈震斬までもが使えなくなってしまう。また，これまで地上戦での核となってきた遠距離立ち中斬りも，まったくべつの技となってしまうため，戦略を変えなくてはならない。

跳び込み攻撃には，ジャンプ強蹴りを使うようにする。この技はリーチが長いので，相手のジャンプに合わせて使えば，とりあえず対空攻撃にもなる。地上戦では，踏み込みからの投げや酒攻撃を活用する。とくに酒攻撃は，相手の目の前で使用すれば飛び道具を封じやすいのだ。



◀相手の目の前で酒攻撃をだせば，飛び道具を跳ね返してくれることも

素手コンビネーション

近距離立ち弱パンチ



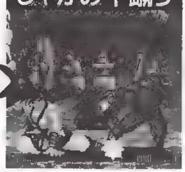
▲素手の状態では接近戦になりやすい。そんなときは弱パンチを当て……

遠距離立ち弱パンチ



▲さらに弱パンチを当てる。ここまでは弱斬りボタンを連打するだけだ

しゃがみ中蹴り



▲2発目の弱パンチ終了直後に入力しなくては当たらない。タイミング命

武器なし時に使える必殺技

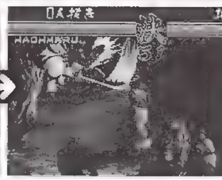
奥義　弧月斬	×
奥義　旋風裂斬	×
奥義　烈震斬	×
奥偽　旋風烈斬	×
酒攻撃	○

画面端での攻防

画面端の相手はそれ以上後退できないため，勝負をキメる絶好のチャンスと言える。こういったときこそ烈震斬→弧月斬といったコンビネーションで体力をケズりとってしまいたい。弧月斬の代わりに天覇封神斬を使えばケズリ効果は倍増するぞ。

慎重に闘いたい人は，通常の地上戦同様に遠距離立ち中斬りでイカクしていこう。相手がガードした直後の油断する一瞬を狙って，遠距離立ち強蹴りや踏み込み投げで攻撃していくのだ。





追い込まれたとき

▲画面端に追いつめられたときは，遠距離立ち弱斬りやフェイントなどを使って相手を跳び込ませよう。わざとスキを見せるのもいい

追い込んだとき

▲慎重な闘いを選ぶなら遠距離立ち中斬りでイカクする。こういった上段攻撃で攻めつづけ，しゃがみ中斬りなどで奇襲するのも手だ





秘奥義を使った連続技とそのキメかた

秘奥義・天覇封神斬を実行するには↘←↙↓↘→←↓↙＋BCという複雑なコマンドが要求される。それを実戦中にだすには相当のテクニックが要求される。しかし，つぎの手順を踏むと誰でも簡単に，しかも連続でヒットさせることができるようになるのだ。

まず，とにかく相手を気絶させる。つぎに，近寄って↘にレバーを入れて，AB同時押ししてしゃがみ強斬りをだす。その技がでている間に，レバーを反時計回りに2回転させ，終わったらすばやく↙に入れ，BCボタンを同時に押す。これで天覇封神斬が炸裂するぞ。（コマンドは相手が右にいる場合のもの）



▲遠距離立ち強斬りを3発当てれば，どのキャラもだいたい気絶してくれる



◀相手方向ななめ下にレバーを入れつつしゃがみ強斬りをだす



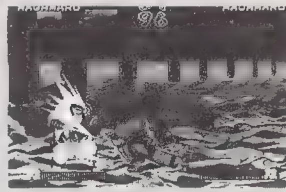
▶しゃがみ強斬りがでている間にレバーをグルグル2回転させよう

キャラ別攻略法

近距離戦と遠距離戦をうまく使いわけていくのが大切となる対2P戦。不得手な間合いはないが，できれば変幻自在の攻めが可能となる遠距離立ち中斬りの間合いを確保して，相手をホンロウしていくといいだろう。

vs 覇王丸

テクニックの勝負となるが，気をつけたいのは相手の天覇封神斬。とくに前転をキャンセルしてのものは，反撃を狙おうとしたこちらに対してカウンターでヒットしやすく危険だ。



▲純粋なテクニック勝負。跳び込み攻撃ではなく，地上戦で勝負を挑んでいきたい

vs ナコルル

比較的，闘いやすい相手だと言える。相手の小技の空振りは，アンヌムツベの誘いだと思ったほうがいい。こういったときは反撃を狙わないほうがいいだろう。遠距離しゃがみ中斬りで押せ。



▲投げ合いは避けたいところ。なぜか相手のほうの投げが成功しやすい

vs 服部半蔵

飛び道具の撃ち合いとなっても冷静にフェイントをかけていこう。相手の飛び道具は旋風裂斬か垂直ジャンプで避ける。半蔵の後方ジャンプをうかつに追いかけると烈風手裏剣のエジキに。



▲うつせみ地斬はガードし，前方に1歩進んでから遠距離立ち強斬りで反撃していこう

vs ガルフォード

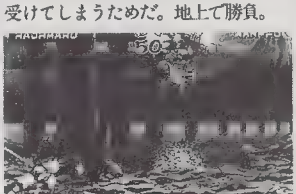
基本的にはvs半蔵と同じ。プラズマブレードは伏せ動作で避けられるが，中間距離よりも近いとき，伏せは厳禁。しゃがみ強蹴りのリーチが長いので，反撃のスキを与えないように闘おう。



▲バックスタブは後方ジャンプ強斬りで間合いを開く。こちらからの攻撃は危険

vs 王虎

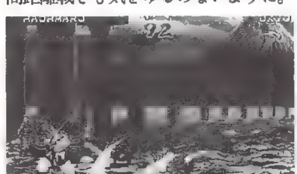
さほど苦戦する要素はない。相手がジャンプしたスキに近づくのだけは避けるべき。ジャンプではなく真気功爆転法だった場合はよけいなダメージを受けてしまうためだ。地上で勝負。



▲相手のジャンプ中を狙って近づこうとすると，真気功爆転法のエジキになりやすい

vs 橘　右京

至近距離でのつばめ返しはガード後，右京の着地した瞬間を狙って反撃しよう。残像踏み込み斬りが脅威となるので，相手が退き込みした直後や中間距離戦でも気をゆるめないように。



▲右京のしゃがみ強斬りは防御もしくは空振りさせてから遠距離立ち強斬りで反撃だ

vs 千両狂死郎

基本に忠実に闘っていこう。飛び道具は先読みされないように適度なフェイントを織りまぜつつ使用すること。相手の跳び込み攻撃は，早めに弧月斬をだして迎撃するのがもっとも確実だ。



▲相手の武器破壊技は剣だけを当てるようにすればいい。体が触れてしまってはダメ

vs 不知火幻庵

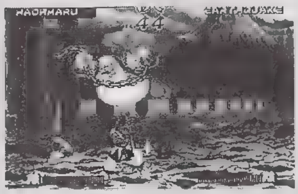
幻庵はジャンプの飛距離が短いため，他キャラ同様のタイミングでは弧月斬などを空振りしてしまう場合がある。昇り前方ジャンプ強斬りや弧月斬での撃墜は早めに実行しよう。



▲対空は早めに行なう。逆に早すぎてもダメなので，実戦の中で覚えるしかない

vs アースクェイク

跳び込み攻撃を織りまぜて闘っていこう。アースクェイクはリーチが長いので，地上戦主体では苦戦するはず。天覇封神斬をうまく使おう。カウンターでヒットすれば一撃で終わることも。



▲ファット・レプリカアタックは防御後，着地ぎわを狙って1歩進んでから強斬りだ

vs 柳生十兵衛

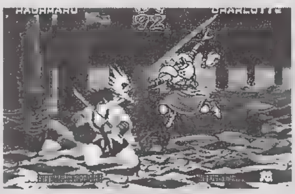
心眼刀を防ぐため，跳び込み攻撃には前方ジャンプ強蹴りを使用。二ツ角羅刀は目の前で急停止する場合もあり，ガードに徹していると投げられてしまう。後方ジャンプで間合いを開け。



▲上段攻撃を主体とすると心眼刀のエジキに。しゃがみ攻撃中心で闘っていこう

vs シャルロット

跳び込み攻撃は弧月斬で対処する。相手のジャンプ強斬りは攻撃判定が大きいので，基本技で対抗するのはやめたほうがいい。画面端で待っているシャルロットには飛び道具で攻撃。



▲ジャンプ強斬りに気をつける。シャルロットは対空攻撃も強力なので注意

vs 牙神幻十郎

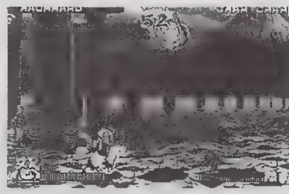
幻十郎もシャルロット同様にななめジャンプ強斬りに注意する。引きつけすぎてしまったときは，弧月斬は使わずにガードに徹したほうが賢い。食らうと気絶する可能性が高いからだ。



▲性能が似ているキャラだが，跳び込み攻撃には油断は禁物。一撃必殺の威力あり

vs チャムチャム

背が低いキャラなので跳び込み攻撃を当てにくい。アースクェイク戦のようなタイミングでは絶対に当たらない。引きつけることを考えすぎると，空中でとびひっかきを食らってしまう。



▲チャムチャムのジャンプは弧月斬で。とびひっかきには，早めに使わないと負ける

vs ナインハルト・ズィーガー

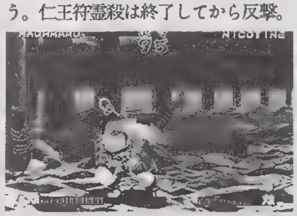
中間距離での闘いではヴォルフ・ファンゲンに注意。少しでも触れるとつかまれてしまう。弱や中斬りといったすばやい技をだしながら相手に近づけば，つかまれにくくなる。



▲こちらの跳び込みはジャンプ攻撃で迎撃されやすい。気絶や転倒時に跳び込もう

vs 花諷院 和狆

チャムチャム同様に背が低いので闘いづらい相手。縛鎖杖撃がヒットしたときはレバーとボタンを連打して，少しでも気絶からの回復時間を短縮しよう。仁王符霊殺は終了してから反撃。



▲和狆にもつかまれやすい。投げ技が予測できるなら後方ジャンプ直後の強斬りを！

vs 黒子

黒子よりもリーチが長く，しかも攻撃判定がすばやく出現する遠距離立ち中斬りを使って攻めていく。蹴り技で跳び込んでくる黒子には早めの弧月斬で。遅いと弧月斬がツブされてしまう。



▲遠距離立ち中斬りをだして近づいていく。遠距離戦での飛び道具は伏せ動作でかわせ

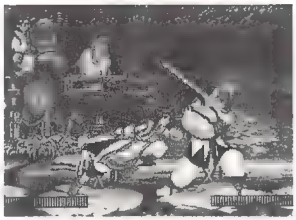


対戦攻略 ナコルル

NAKORURU

こんなキャラだ!! リーチのなさを移動スピードでカバー

他のキャラと基本技のリーチを比べてみると，どれをとってもパッとしない。必殺技もスキの大きいものが多く，攻撃という部分だけ取りだしてみると，とても他のキャラクターに太刀打ちできる性能など持ち合わせていない。そんな彼女の他のキャラに負けない武器――それは移動スピードだ。ただ剣を振るのではなく，足を使ってリズミカルに闘おう。



▲投げ間合いが広いので，わずかなスキも見逃さず果敢に踏み込んでいき，相手を投げ飛ばしてしまおう

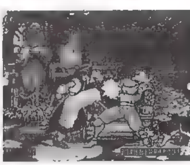
▼相手が攻めてくる間は闘いやすいが，守りに入られたら，踏み込み＆退き込みを利用し，相手に技をださせるように仕向けろ



有効な基本技

遠距離立ち中蹴り

基本技の中では攻撃判定がすばやくでるし，リーチもそこそこあるので，接近戦での主軸として使用するケンセイ技だ。ちょっとしたスキや技と技との間を埋めるような感じでだして，相手の技のでがかりをツブしていこう。



▲前方に踏み込むぶんを考えて使っていこう



▲攻撃が当たったら，アンヌムツベで連続ヒットだ

しゃがみ強斬り

地上で使う対空技。めくりの場合には自分が回転しながら進んでしまうので注意。地上戦では相手がだしてきたケンセイの立ち技に合わせ，下をくぐるようにだし，カウンターを狙う。ただしガードされると硬直が長いので，タイミングを逃さないように。



▲ちょっと早めに転がっていれば負けない

▼タイミングがむずかしい。攻撃のリズムをはかれ

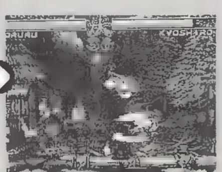


ななめジャンプ強蹴り

ちょっとしたスキをついて跳び込むには，この技が一番いい。攻撃判定が下方に伸びているため，相手が地上で待ちかまえているときでも，対空技をツブしてくれることが多いのだ。ただし，ナコルルはジャンプの滞空時間が長いので，むやみに使うのは避けよう。

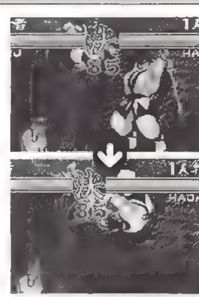


▶相手が飛び道具などを撃ってきたときに狙おう



ななめジャンプ強斬り

相手の跳び込みを空中で迎撃するために使うのが普通。自分の跳び込みに利用するときは，レバーを↓要素に入れ，少し早めに斬りはじめよう。相手が跳んできたら空中投げにバケてくれるし，跳ばなかった場合は，技が空振るので，着地と同時にスカし投げ。



▲相手が空中での迎撃を狙ってきた場合は，空中投げが成功しやすい

コンビネーション

始動技	コンビネーション	
立ち中蹴り	中レラムツベ	①
	ママハハに捕まる→カムイムツベ	②
垂直ジャンプ強蹴り	遠距離立ち中斬り→アンヌムツベ	③
	アペフチカムイリムセ	④
	投げ	⑤

積極的に攻める場合のおすすめコンビネーション。①は立ち中蹴りがヒットすればレラムツベが連続ヒットするし，ガードされても反撃の受けづらい間合いを開くことができる。

②は，なにかと反撃の多い相手に効果的。何もしてこない場合は上空へ逃げていき，カムイムツベのめくり攻撃だ。相手が跳んで迎撃してくるなら，ヤトロポックで真下に逃げて，待ちかまえるのもテ。

垂直ジャンプ強蹴りからはじまるコンビネーション（③，④，⑤）は，相手を一度倒してから使う。はじめの垂直ジャンプ強蹴りは，攻撃判定がでるまでに予備動作があるので，昇りでだすのが賢い。③は，遠距離立ち中斬りをガードさせると相手は反撃したくなるので，アンヌムツベでカウンター。④はケズリ。⑤は試合の流れを変える。

実戦的連続技



攻撃値 32

相手が気絶している間なら近距離立ち強斬り（踏み込み・強斬りも可）→強アンヌムツベがいい

ガードされた直後にキャンセルできる基本技

	弱斬り	中斬り	強斬り	弱蹴り	中蹴り	強蹴り
近距離立ち	×	瞬	前~瞬	×	瞬~中	①瞬~②中
遠距離立ち	×	瞬	瞬	×	瞬~中	瞬~後
近距離しゃがみ	×	瞬	×	×	瞬~中	×
遠距離しゃがみ	×	瞬	×	×	瞬~中	×

必殺技のこだわった使い方

ママハハに捕まる

必殺技としての攻撃力はまったくないが，ママハハに捕まることによって攻撃態勢が整うので，その瞬間は試合の主導権を握れる。

そのあとの展開としては，まず，反撃の多い相手にはすぐにカムイムツベで降りていき，カウンターを取る。空中で迎撃しようとする相手には，跳んだ瞬間にヤトロポックで真下に逃げ，降りてくる無防備の相手を切り刻む。これらを恐れて何もしてこない相手には，カムイムツベが背後に当たるように攻撃を仕掛けよう。どれも瞬間的な判断が必要だが，主導権は自分にある。相手の動きから目を離すな。



▲キャンセルでも何でもいいからママハハに捕まろう

▲相手が跳んできたらすぐに下へ逃げる

▲降りてくるところを攻撃しよう

カムイリムセ

単体の攻撃で一番与えるダメージが大きいのが中カムイリムセだ。密着状態なら6発の攻撃がすべてキマり，相手を気絶させることもできる。

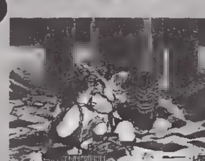
相手のくりだす必殺技をガードしたあとのスキを狙ったりして，積極的に攻めていこう。ただし，アセってコマンドを入力すると，ママハハが飛んでいってしまい，ザックリ斬られるので注意。

攻撃を下段避けでかわしたあとや跳び込みを伏せで避けたあともキメやすいので，軽いフットワークで相手を幻惑し，チャンスをつくろう。

▶必殺技や武器破壊必殺技は，ガードに成功すれば硬直中を攻めることができる。相手がくれたチャンスは最大限に活かそう



◀カムイリムセがキマれば，耐久力のないキャラは気絶する

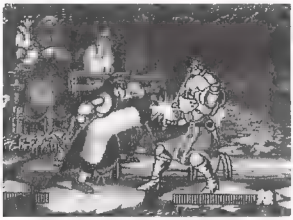


◀アセらずゆっくりコマンドを入力して，と。ママハハ～

間合い別基本戦略

得意の間合い

遠距離立ち中蹴りが届くぐらいがベストの間合い。そこから変幻自在のコンビネーションで攻めたてよう。もし，相手のリーチが長く，間合いが維持できないようならば，そのケンセイ



▲こちらの攻撃の軸は遠距離立ち中蹴り。ここからいろいろな技につないでいこう

に合わせて，カウンターでアンヌムツべを狙っていく。そうすれば，相手もうかつに手をだしてこれなくなるぞ。

アンヌムツべを警戒して何もしてこなくなった場合は，踏み込みから投げを狙って相手プレイヤーに刺激を与えるのもひとつのテだ。そうすれば，相手の動きが活発になってくるので，スキもできやすくなる。

アンヌムツべと投げに耐えかねた相手が，跳び込み攻撃をしはじめたら，しゃがみ強斬りの出番だ。ちょっと早めにだす必要があるが，これで落とせない跳び込みはない。ただし，ジャンプの低い相手はタイミングが取りにくいので，素直にガードしたほうがいい。



◀相手のケンセイ攻撃が立ち中蹴りの間合いの外からの場合は……



▲しばらく防戦して，攻撃のパターンを読み，アンヌムツべで足元を狙う。そうすればケンセイも少なくなるはず

間合いの内

リーチはないが攻撃判定の出現が早い弱攻撃でケンセイし，間合いを広げるのが得策。何もしてこないようなら投げてしまおう。密着状態ならカムイリムセや垂直ジャンプ強蹴りからのコンビネーションに持っていくのもいい。相手がこの間合いをキラうようなら，アンヌムツべをねじ込むのも一興だ。





間合いの外

アムベヤトロで遠距離から攻撃し，跳び込みをしゃがみ強斬りor蹴りで迎撃という戦法もあるが，撃った瞬間に踏み込まれたり，先読みで跳ばれると危険なので，素直に得意の間合いにもどしたい。相手が飛び道具で応戦してきたら，先手を取ってジャンプ攻撃。





跳び込み

ジャンプ力があり滞空時間も長いため，ただ跳び込んでもたたき落とされるのが関の山。飛び道具を撃ってきたときなど，明らかにスキがある状況のみ，前方ジャンプ強蹴りで攻めるようにして，あとはひかえよう。

跳び込まれたときは，しゃがみ強斬りが一番信頼できる対空技。ただし，前方に回転しながら移動してしまうため，めくり攻撃には対処できないことがある。近くから跳ばれた場合は，垂直もしくは後方ジャンプ強斬りを昇りで仕掛け，空中にいる間に落としてしまうのが最善策だ。

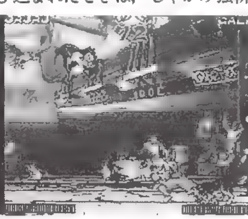
跳び込まれたとき

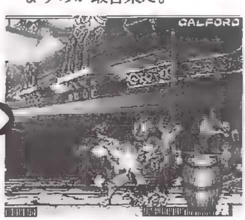




◀相手がジャンプの頂点に達したときに，こちらのしゃがみ強斬りをだせばOK

跳び込んだとき





◀飛び道具を撃ってきたときのスキなどに，ジャンプ強蹴りで跳び込もう

素手での攻防

武器がなくなるとアンヌムツベとレラムツベが使用不可となり，カウンター攻撃ができなくなるのがツライ。それ以外は，ふだんから蹴り技中心に闘っているのであまり変化はないだろう。ただし，対空技はしゃがみ強斬りの代わりにしゃがみ強蹴りを使うように。

武器を奪って相手だけを素手にした場合，相手のリーチは極端に短くなり，こちらのリーチのない基本技でも十分闘えるようになる。そこで，いままでメインで使っていた遠距離立ち中蹴りを遠距離立ち中斬りに変えて，相手の体力をケズリつつ闘っていこう。

ただし，これまでどおりに踏み込みを利用していると，相手の踏み込みとぶつかったときに真剣白刃取りになってしまう。チャンスだからといって，アセってつめ寄らないよう注意すべし。

また，武器がなくなった相手はリーチのないパンチ系の技はあまり使わず，足技と跳び込みをメインに攻めてくる。しゃがみガードをおこたらず，跳び込みに細心の注意を払おう。



◀武器を奪ったあとは、今までみたいにチョコマカ動かなくてもいいのだ

武器なし時に使える必殺技	
アンヌムツベ	×
レラムツベ	×
カムイリムセ	○
アムベヤトロ	○
ママハハに捕まる	○
ヤトロポック	○
カムイムツベ	○
イルスカヤトロリムセ	○
アペフチカムイリムセ	○

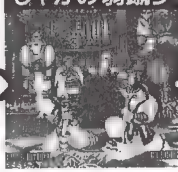
素手コンビネーション

ななめジャンプ強蹴り



▲下方に攻撃判定が伸びているため，地上での攻撃をツブしてくれる

しゃがみ弱蹴り



▲攻撃速度が速く，投げを狙ってくる相手にヒットする

しゃがみ強蹴り

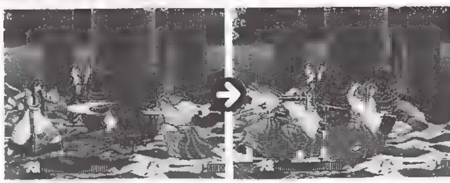


▲攻撃判定がしばらく残っているので，相手が攻撃してくるとヒットする

画面端での攻防

追い込んだときはカムイムツベのめくり攻撃をキメやすいが，その他の必殺技はガードされると手痛い反撃が待っている。追い込まれた相手が防戦一方に回るようなら，画面中央に向かって投げてしまおう。

逆に，追い込まれた場合は，相手が飛び道具などのスキが多い攻撃をしたときなどにジャンプで逃げる。もしも画面端から逃さないように中斬りなどで攻撃をしてくるなら，それに合わせてアンヌムツベでカウンターをとろう。



追いつめられたとき

◀相手はケンセイの攻撃をするために近づいてくる。ガードをかため，攻撃をだしてくるタイミングをはかり，アンヌムツベだ

追いつめたとき

▶画面端を利用すればカムイムツベのめくり攻撃が狙いやすくなるが，たぶん1度しか通用しないだろう。その他の必殺技は危険



相手の攻撃を誘うには

一番手っ取り早く相手(プレイヤー)に技をださせるには，何もしないで近寄っては投げ，ジャンプで攻撃をださずに投げ，起き上がりに1回しゃがんで投げ，などの方法が考えられる。ただし，1回の投げでは効果が薄いので，スキをついてはくり返し投げつづけよう。

この投げ戦法の目的は，相手に「近づかれたら投げられる」と覚え込ませることにある。相手が完全に意識するようになったら，接近するだけで近距離中斬りか近距離中蹴りをだしてくるはず。あとは，その攻撃にアンヌムツベをあわせていけばOKだ。



◀アンヌムツベの成功率がグンと上がる投げ戦法

キャラ別攻略法

とにかく相手の得意の間合いを覚え，その前後でウロチョロしながら攻撃を誘い，カウンターをとるのが有効な戦法の一つ。何もしてこない相手には，そのまま踏み込んで投げをキメてやればいい。

VS 覇王丸

遠距離立ち中斬りの間合いを見切って，アンヌムツベで攻める。烈震斬は跳ぶ距離を見て強弱を判断し，中か強なら連続技でダメージを与えよう。弱は弧月斬が待っているので注意。



▲天覇封神斬や弧月斬をガードしたあとは，中カムイリムセを狙え

VS ナコルル

技の読み合い，投げ合いになるだろう。下段避け，伏せなどの特殊動作をフルに使い，行動に変化をつけて相手をホンロウしてやれ。必殺技はガードしたら確実に反撃しよう。



▲挙動不審になったら秘奥義の前触れ。でるまで待ってやるのもテだ

VS 服部半蔵

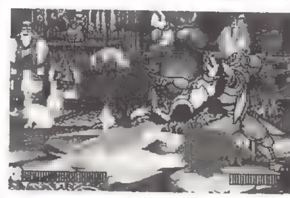
爆炎龍からのコンビネーションがいやらしいので，つねに接近戦を挑んで撃たせないようにしよう。突然伸びてくる立ち中斬りには十分注意し，アンヌムツベで足元を狙え。



▲踏み込みモズ落としに対しては目押し投げで対抗。投げ間合いは同じくらいだ

VS ガルフォード

マシンガンドッグ以外の必殺技は，アンヌムツベでカウンターをとれる。ガルフォードのジャンプは高度が高いので，昇り強斬りで落とすのがいい。地上で落とすならしゃがみ強斬りで。



▲ラッシュドッグは走ってくる犬ごとまとめて攻撃することができる

VS 王虎

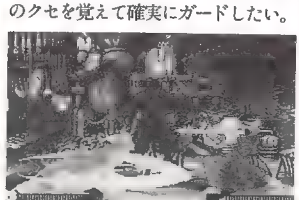
ジャンプしたら，真気功爆転法の可能性もあるので，石柱を飛ばすかどうかを見て，地上で対処したい。王虎の攻撃は攻撃判定がしばらく残るので，いつもより心持ち遅らせて反撃しよう。



▲気功旋風撃をガードすることができたら，中カムイリムセをキメるチャンスだ

VS 橘　右京

空中でつばめ返しを撃ってくるなら，思い切って弱アンヌムツベで下をくぐり抜けてしまおう。残像踏み込み斬りをガードしたあとの2択攻撃は，相手のクセを覚えて確実にガードしたい。



▲遠距離立ち中斬りでのケンセイに対しては，アンヌムツベで足元をすくえ

VS 千両狂死郎

狂死郎のケンセイ技にアンヌムツベを合わせようとしていると，跳尾獅子でスカされて反撃を受ける。跳尾獅子は確実にガードし，そのもどりぎわに中アンヌムツベで反撃しよう。



▲空中戦では狂死郎のほうが有利。相手の跳び込みは地上で迎撃しよう

VS 不知火幻庵

ケンセイでだしてくる立ち&しゃがみの斬り攻撃は，そのリズムと間合いを覚えて，しゃがみ強蹴りかアンヌムツベで反撃する。相手がしゃがんでいると投げることができないので，踏み込み投げでなくママハハを使おう。



◀肉転突きなどのスキの大きい攻撃は、ガードできたら反撃して、確実にダメージをあたえていこう

VS アースクェイク

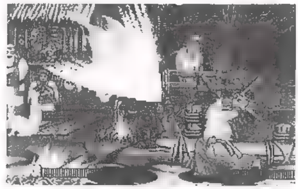
いくら食らい判定が低くなるからと言って，しゃがみ強斬りの下をアンヌムツベでくぐることはできない。そこで中間～遠距離では，下段避けを利用して攻撃を回避しつつ反撃していこう。



▲相手の跳び込みはすべてしゃがみ強斬りor強蹴りで落とせる

VS 柳生十兵衛

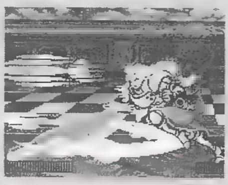
二ッ角羅刀・改とケンセイ攻撃にはアンヌムツベ，跳び込みにはしゃがみ強蹴りで対抗していこう。蹴り技を多用してくる相手には，足元をすくわれないようにガードを固めておくこと。



▲キャンセル水月刀には，ママハハに捕まってすぐのカムイムツベで反撃可能

VS シャルロット

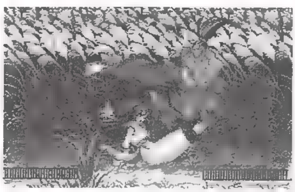
シャルロットが地上でだす基本技には，振りおろすタイプの攻撃がないので，ケンセイ技に対してアンヌムツベの奇襲攻撃が成功しやすい。跳び込まれたときはしゃがみ強蹴りでOK。キャンセルでだされたトライスラッシュは，アンヌムツベでくぐり抜けて反撃せよ。



◀スプラッシュファーントは下半身無敵。アンヌムツベは危険だ

VS 牙神幻十郎

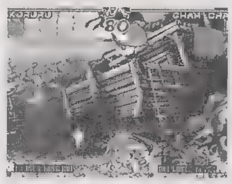
三連殺のめくりに対しては，キャラが重なったときに投げを打つ。アンヌムツベは弱斬りに負けるので，ケンセイの反撃には使わずに，桜華斬を撃たれたときだけ仕掛けていこう。



▲相手のジャンプ強蹴りは着地まで攻撃判定が消えない。必ず地上で落とすように

VS チャムチャム

しゃがみ弱蹴りを連発されると手も足もでないので，ママハハを使った遠距離攻撃を仕掛けよう。スキができたら，ななめジャンプ強蹴りで攻める。なお，垂直ジャンプ強蹴りを使ったコンビネーションは，背が低いチャムチャムには当たらないので使用禁止。



◀しゃがみ弱蹴りに対して跳び込む場合は、攻撃を少し早めにだそう

VS ナインハルト・ズィーガー

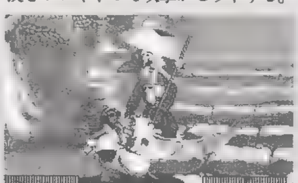
アンヌムツベが相手の必殺技に当たり負けるので，かわりにママハハを使っていきたい。ブリッツ・イェーガーを含むすべての跳び込みは，しゃがみ強斬りで迎撃することができるぞ。



▲相手が武器破壊必殺技を使える状態のときは，うかつなジャンプは避けよう。

VS 花諷院　和狆

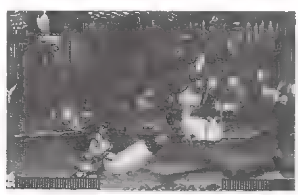
式神霊符・炎を下段避けで避けつつ前進。近寄れたら，相手の頭上に降りれるように間合いを調節して，ジャンプ攻撃を仕掛けよう。そうすれば対空技をかいくぐって攻撃がヒットする。



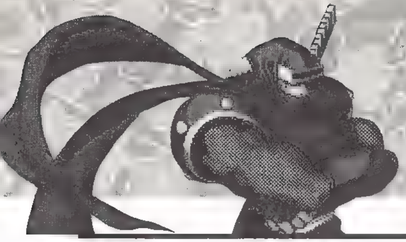
▲ジャンプ強斬りに対しての対空技がない。跳び込まれたら昇り強斬りで迎え撃て

VS 黒子

ブリッツボール以外の黒子八極弾は，すべてアンヌムツベでくぐりながら反撃することができる。黒子が怒り頂点状態のときは守勢にまわってとにかくやり過ごそう。投げられてもかまうな。



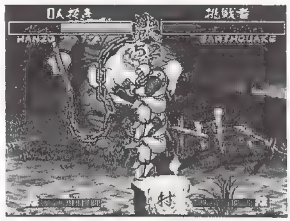
▲跳び込まれたときは，しゃがみ強斬りだとツブされてしまうので強蹴りに変えよう



対戦攻略
服部半蔵
HANZO HATTORI

こんなキャラだ!! 踏み込み・退き込みを効果的に使え

武器攻撃のリーチはそれほど長くなく，飛び道具もなんだかたよりない。しかし，強力なダメージを与えられる必殺投げと，空中戦の強さを利用すれば，欠点を補ってあまりあるほど。最終的に必殺投げに持ち込むのも，踏み込み，退き込み，三角跳びなどの性質を理解していれば思ったほどむずかしくないはずだ。忍者ならではのすばやさを活かした戦法を組み立てていこう。



▲忍法影舞や三角跳びで画面内を縦横無尽に駆けめぐり，相手を惑わせたのちに必殺投げ。ヤミつきになるキャラクターだ

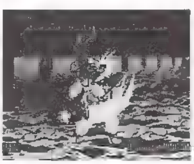
▼背景にとけこんで相手を斬る。忍者ならではの意外な攻撃回避法が多いことも魅力の一つ。特性を徹底的に活用していこう



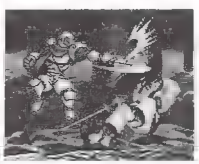
有効な基本技

ジャンプ強斬り

刀を上方から真下まで振り下ろす格好となるので，でてしまえばほとんどの攻撃に勝つことができる。ただし，上空に対してや，空中戦でこの技が間に合いそうもないときは，相手との距離を考慮したうえで，ジャンプ中斬り，強蹴りで代用しよう。



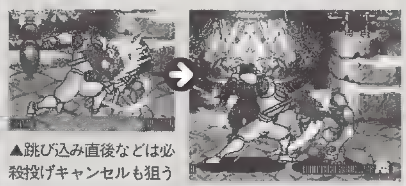
▲判定が強いうえ，強攻撃なので大ダメージを与える



▲空中戦では中斬りも使えるぞ。気分でかえよう

遠距離立ち中斬り

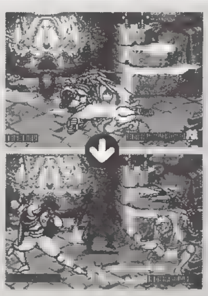
中間距離でもっとも重宝する技。踏み込んで攻撃するためリーチがあり，攻撃判定もすばやくでる。ただし，空振りすると大きなスキができるので注意。もしも近距離立ち中斬りにバケてしまったら，必殺投げキャンセルを利用して，しゃがみ強斬りや遠距離立ち中斬りなどにつないでいこう。



▲跳び込み直後などは必殺投げキャンセルも狙う

遠距離しゃがみ強蹴り

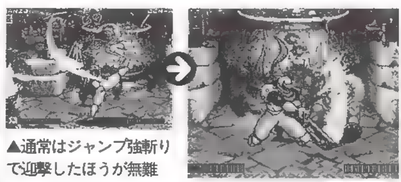
斬り合いになったときに使っていきたい基本技。近距離で爆炎龍を撃つ場合にも，この技にキャンセルをかけて使う。また，この技をキャンセルして天魔覆滅をだすと，タイミングがズレて相手を惑わすことができるぞ。相手の突き系攻撃に対しても効果大だ。



▲しゃがみ強蹴りで反撃を誘っておいて天魔覆滅。地面の輪が目立たない場所で使おう

遠距離立ち中蹴り

対空技として使用。混戦時に相手の技を止めることもできる。一瞬しか攻撃判定がでないので，使うタイミングを覚えよう。遠距離立ち強蹴りは攻撃判定がしばらくでているため，タイミングをはかる必要はないが，引きつけると近距離立ち強蹴りになるので危険。タイミングのとりやすいほうを選べ。



▲通常はジャンプ強斬りで迎撃したほうが無難

コンビネーション

基本は遠距離で弱・爆炎龍を撃つ。そこから相手の反応を見て各コンビネーションを使っていくのだ。

相手が爆炎龍をガードしがちな場合は，①の踏み込みモズ落としに持っていく。ズームアウト時，画面の端と端ほど間合いが開いてあれば，爆炎龍よりも速く相手に到達でき，相手は爆炎龍をガードするか，投げを回避にでるかの選択を強いられることになる。

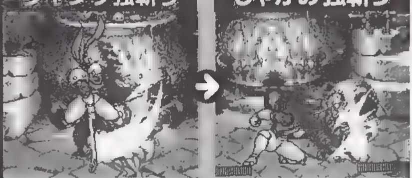
弱・爆炎龍
- 踏み込みモズ落とし ——— ①
- ジャンプ強斬り
  - モズ落とし ——— ②
  - 垂直ジャンプ強斬り ——— ③

爆炎龍を見て跳びこまれた場合はジャンプ強斬りで迎撃し，②③へ移行する。素直に降りてくる相手には着地にモズ落とし。投げ返しを試みるようであれば，垂直ジャンプで相手に攻撃をださせておき，降りぎわに強斬りでカウンターを狙おう。

いずれにせよ，弱・爆炎龍を撃てるだけの間合いが必要だ。ヘタな距離で撃つと相手の反撃を受けるので注意。

実戦的連続技

ジャンプ強斬り → しゃがみ強斬り



攻撃値 61

跳び込みからの手軽な連続技。打点は高すぎず低すぎず。スカしモズ落としと混ぜて使っていけば，効果倍増だ

ガードされた直後にキャンセルできる基本技

	弱斬り	中斬り	強斬り	弱蹴り	中蹴り	強蹴り
近距離立ち	瞬	瞬	瞬	瞬～後	瞬～後	後
遠距離立ち	瞬	×	×	瞬～後	瞬～後	×
近距離しゃがみ	瞬	瞬	前～瞬	瞬～後	瞬～後	×
遠距離しゃがみ	瞬	瞬	前～瞬	瞬～後	瞬～後	後

こだわりの必殺技活用術

モズ落とし

上に示したコンビネーションから狙うのが基本だが，実戦では応用をきかせてあらゆる場面で活用することになる。たとえば，もどりの速い技で跳び込み攻撃をすると見せかけてモズ落とし，烈風手裏剣一改や三角跳びなどを利用して相手の視界外からのモズ落とし，こちらの起き上がり時にそばにいる相手に対してや，密接して近距離立ち強蹴りをスカしてモズ落とし……などなど。

踏み込みモズ落としについては，前転開始時の下段無敵を利用しているので心強いが，あたえるダメージが3分の2程度に減少する。ケンセイを怠っている相手には，踏み込みを中断してモズ落としを仕掛けたい。



▲いかにごまかして使うかはプレイヤーの技量による　▲踏み込みモズ落としは中断して使うと威力が大きい　▲弱中強はダメージがちがうだけ。必ず強で使うこと

うつせみ天舞＆地斬

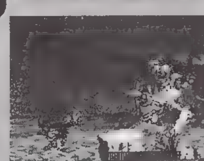
うつせみ天舞は，攻撃後のレバー方向で相手の表裏への脱出が選択できるが，裏に逃げた場合は相手の攻撃を食らいやすい。画面端などの特殊な状況以外は表に逃げるのが得策。

一方，うつせみ地斬は相手の特定攻撃を食らったときに使用可能となるが，使う場合は相手と状況を選ばないと，目前に出現するので再びカウンターを食らうことになる。天舞・地斬とも，でがかりのモーションが一緒なので，実戦では相手の攻撃が当たる直前で天舞を使い，地斬に見せかけるなどの工夫をしてみよう。

▶飛び道具で接近できない相手に対して先読みで使うほか，天舞はコマンド完成直後から全身無敵となる。脱出にも使えるぞ



◀天舞をガードされた後，相手前方への脱出なら届かない反撃でも



◀後方への脱出だと食らってしまう。画面端ならこの限りではない

間合い別基本戦略

得意の間合い

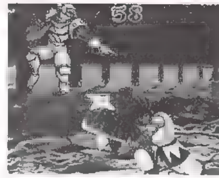
コンビネーションを活用するには，まず弱・爆炎龍が撃てる間合いを確保しなければならない。それはすなわち，爆炎龍が射出されるまでのスキに跳び込まれても，相手の攻撃が届かないだけの距離を意味している。ズーム・イン画面での単体使用は反撃を受けやすいので避けたほうが無難。少なくともズーム・アウトしはじめるくらいの距離はほしいところだ。

爆炎龍が撃ちにくい状況下では，唐突に踏み込みモズ落としや踏み込み中斬りなどを狙う。相手は対応しづらいはずだ。

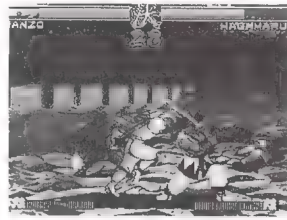
ひとまず間合いを確保したい場合は，烈風手裏剣一改を後方ジャンプで使う。前方ジャンプからのフェイントは落下点を狙われるので要注意だ。中間距離での攻防が不利な相手とぶつかったら，三角跳びや忍法　影分身，うつせみ天舞などを使って有利な間合いを生みだそう。あらゆる状況下で，すばやい動きを活かして自分の得意な間合いを作れるのが，忍者の強みなのだ。



◀弱・爆炎龍を撃てる距離を確保することが先決。意外と硬直は大きいぞ



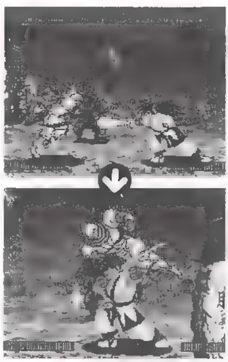
◀爆炎龍を撃てない状況では，烈風手裏剣や影分身などで仕切り直そう



▲コンビネーションや斬り合いの最中にも，相手のわずかなスキを見つけては踏み込みモズ落としを狙っていくこと

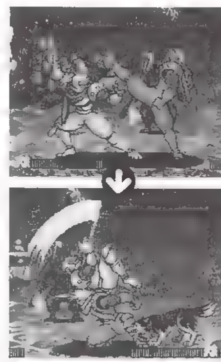
遠距離戦

遠距離立ち中斬りが届かない間合いて，弱・爆炎龍が使える状況ならば，前ページのコンビネーションに持っていく。なお，遠距離からの踏み込みモズ落としは反応されてしまうのでイマイチ。踏み込みモズと見せかけて，ケンセイを前方ジャンプで回避し，ジャンプ強斬りorスカしモズ落としの2択もよし。



近距離戦

接近戦では立ち中斬りを中心にしゃがみ強蹴り，しゃがみ弱斬りなどでゆさぶりをかける。相手の下段攻撃のリズムが見抜ければ，下段をスカせる遠距離立ち強斬りをカウンターで入れたい。危険を感じたら退き込みで離脱，安全な間合いを確保せよ。



跳び込み

跳び込むときはジャンプ強斬りでコト足りるだろう。バリエーションを加えたい場合は，跳び込み攻撃をスカして着地にモズ落とし，跳び込むと見せかけて烈風手裏剣一改でフェイントをかけるなど。跳び込まれたときは，ジャンプ中or強斬りを昇りでだして，空中で迎え撃て。迎撃後は，着地を狙ったモズ落としの得意のコンビネーションに持ち込むのが理想。

跳び込むとき

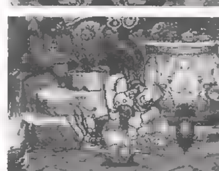

▲振り降ろされた剣にも攻撃判定があるので，相手の対空技に撃ち勝てる

▼攻撃をスカして跳び込めばモズ落としを狙えるぞ。半蔵に分がある読み合いだ



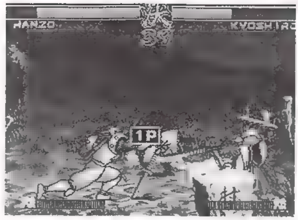
跳び込まれたとき


◀基本は前方ジャンプ強斬りで迎え撃ち，モズ落とし2択コンビネーションへ移行する


◀ジャンプ強斬りは，レバーを下に入れておくことで，空中投げに変化

素手での攻防

武器を失うと遠距離立ち中斬りが使えなくなる程度で，基本戦略に大きな変化はない。斬り&殴り合いを挑む場合は，一部の蹴り技をのぞいてすべてキャンセルが可能になることを利用して，近距離での爆炎龍コンビネーションも可能。空中戦ではジャンプ強斬りが使えなくなるので，前方に攻撃判定の強いジャンプ強蹴りで代用しよう。



▲武器なし時のデメリットは遠距離立ち中斬り，しゃがみ強斬りが使えない程度だ



◀遠距離で弱・爆炎龍を使い，踏み込みモズ落としを狙うことも可能

武器なし時に使える必殺技	
忍法　爆炎龍	○
烈風手裏剣一改	○
忍法　うつせみ天舞	○
忍法　うつせみ地斬	○
モズ落とし	○
忍法　影分身	○
忍法　天魔覆滅	×
忍法　影舞	○

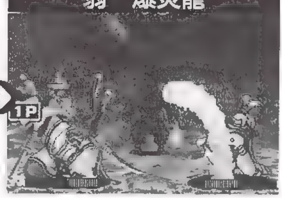
素手コンビネーション

遠距離しゃがみ強蹴り



▲遠距離立ち中斬りが使えなくても，接近戦ではこの技にキャンセルをかけて

弱・爆炎龍

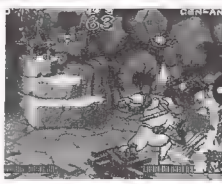


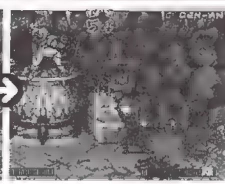
▲弱・爆炎龍で固める。スキあらばそのまま踏み込みモズ落としに持っていこう

画面端での攻防

追いつめられたときは，攻撃速度の速いしゃがみ弱斬りや遠距離しゃがみ強蹴りで追い返すのがベスト。リーチの短い相手ならば，うつせみ天舞や影分身で後方へ脱出することもできる。とくにうつせみ天舞は，相手が反撃をアセると近距離攻撃がでるため，無事逃げられる。追いつめたときは，ひとまず立ち中斬りを仕掛ける。近距離なら必殺投げキャンセルでしゃがみ強斬りに，遠距離のものならしゃがみ強蹴りへつないでゆさぶりをかけろ。

追いつめたとき



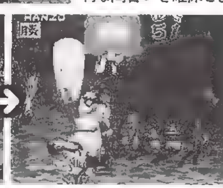


◀斬り合いになると手数にとぼしく，相手をガードさせつづけることが困難。適度に見切りをつけてふたたび有利な間合いを確保せよ

追いつめられたとき

▶脱出方法は多いが，先読みされるとカウンターを食らう。画面端で跳び込みなどをガードできれば，モズ落としで反撃可能だが……



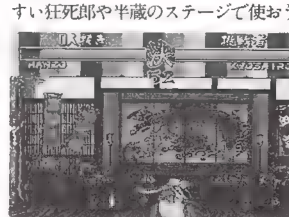


三角跳びの活用法

三角跳びの使い道としては，滞空時間の延長，画面端からの脱出などがあるが，もう少し突っ込んだ使いかたを考えてみよう。三角跳びを有効活用するには，どの高さで跳ね返ればどこに着地するのかを把握する必要がある。

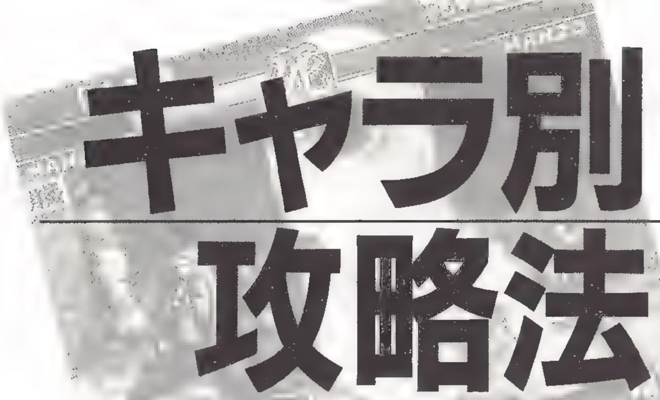
①烈風手裏剣一改を使うには一定の高度が必要だが，三角跳びのあとに限り，着地までの間はいつでも使用可能となる。これを利用して，フェイントのバリエーションを増やすことができる。たとえば，三角跳びの着地を突進技（三連殺など）で狙われた場合，相手の頭上スレスレで烈風手裏剣一改を使うことにより回避可能となる。

②ジャンプの最高点付近で三角跳びを使えば，画面から姿を消すことができる。三角跳びの軌道を把握しておいて，相手の目前に着地し，モズ落としなどで奇襲をかける。ただし地面には自分の影が残っているので，背景に隠れやすい狂死郎や半蔵のステージで使おう。



▲背景を駆使して闘うことができるのだ

キャラ別攻略法



忍者ならではの俊敏さと必殺投げの威力を武器に闘えば，不利な相手はいないはず。つねに有利な間合いを確保し，スキあらばモズ落としを狙っていこう。すべてはプレイヤーの力量にゆだねられているぞ。

VS 覇王丸

遠距離立ち中斬りや烈震斬を使われやすい中間距離は避け，遠距離なら爆炎龍コンビネーション，近距離ならガード後に遠距離立ち中斬りを当てていく。うつせみ系の技はほぼ確実にカウンターを食らうので封印しておこう。



◀無敵必殺技と言えどもモズ落としから逃れることはできない。ダウンさせれば優位に立つことができるぞ

VS ナコルル

ジャンプ強斬りでの跳び込みはしゃがみ強蹴りで返されてしまうので，こちらから跳び込むことはせずに爆炎龍コンビネーションで攻めよう。この場合，アンヌムツベ対策に間合いを大きくとっておくのがポイント。



◀間合いが開いているとき，踏み込みに反応してアンヌムツベをだしてきたら，ガード後にモズ落としを入れてやれ

VS 服部半蔵

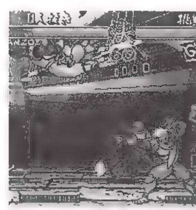
純粋にテクニック勝負，だまし合いになる。爆炎龍を相殺していたらキリがないので，ある程度は先読みで跳び込んでモズ落としやうつせみ天舞などを狙っていきたいところだ。



▲斬り合いでは遠距離立ち中斬りを過信するな。ガードされたらカウンターを食らう

VS ガルフォード

パピィがいるぶん，半蔵戦よりも数段手強い相手になる。間合いを離すと不利なので，つねに近い間合いで踏み込みモズ落としのスキをうかがっていきたい。こちらとほぼ同じことを相手も狙っているのを忘れずに。



◀跳び込みは，レプリカドッグで落とされる場合があるのでひかえ目に。相手のジャンプを確認したら空中戦だ

VS 王虎

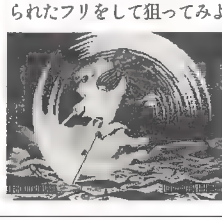
王虎に遠距離しゃがみ中斬りを多用されると，こちらの遠距離立ち中斬りがまったく役に立たない。接近戦は避け，遠距離から爆炎龍でコツコツ攻めていこう。強力な対空技の気功旋風撃対策には，普段よりも遠間で跳び込み，相手の攻撃を空振りさせるのも手。



◀真気功爆転法をキャンセルで使われると見切りにくい。遠距離で闘え

VS 橘 右京

爆炎龍によるケンセイはあまり効果がないので，つばめ返しの間隙をぬってジャンプ強斬りやモズ落としをたたき込んでいく。地上戦では，画面端であれば，残像踏み込み斬りをガード後にモズ落としが使えるので，追いつめられたフリをして狙ってみよう。



◀昇りつばめ返しはしゃがみガード不可。起き上がりは注意しておこう

VS 千両狂死郎

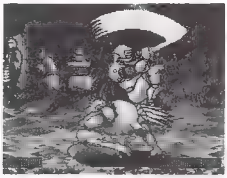
地上での斬り合いはリーチに差がありすぎるので間合いを十分にとろう。ただし，狂死郎は空中戦も得意なため，いかに相手をだませるかが攻略のカギとなる。唯一手をだせる跳尾獅子はジャンプ強斬りでツブすか，ガード後に踏み込みモズ落としで対処していこう。



◀地上はダメ，空中も危険。スキの大きい技を踏み込みモズで一発か

VS 不知火幻庵

近距離戦では相手に気づかれないように後手にまわり，ケンセイの斬り攻撃をガード後に，遠距離立ち中斬りで反撃していこう。爆炎龍を撃ったあとなどに起こる空中戦では，相手のジャンプ攻撃の強さを考慮して蹴り技を中心に使う。



◀しゃがみ蹴りのスライディングは遠距離立ち強斬りで返すことができる

VS アースクェイク

近寄られると近距離ななめジャンプ強斬りと近距離立ち弱蹴りのラッシュに反撃できなくなるので，遠距離立ち中斬りやジャンプ強斬りを早めにだして，近づかれる前に追い払ってしまおう。相手がファットブレスを使ったらうつせみ天舞でいけ。



◀こうなると手がつけられない。うつせみ天舞などで脱出を試みよう

VS 柳生十兵衛

近距離立ち中斬りなどにセットでキャンセル水月刀を使ってくる相手ならば，心持ち遅めのうつせみ地斬で反撃可能。相手の跳び込みは返しづらいので，踏み込みでくぐってから遠距離立ち中斬りなどで対処していこう。



◀コマンド受付時間ギリギリで地斬を使うことにより，水月刀の硬直中を襲うことができる。他キャラにも応用せよ

VS シャルロット

リーチで負けていて跳び込みも返しにくいので，守勢に回りがち。遠距離立ち中斬りでのケンセイは遠距離しゃがみ強蹴りでツブし，そのまま爆炎龍で起き上がりを固めるのもいいだろう。つねに近距離で闘い，大振りの技に遠距離立ち中斬りを合わせていこう。



◀空中戦も少々ツライ。横に伸びるジャンプ中蹴りなどを使ってみよう

VS 牙神幻十郎

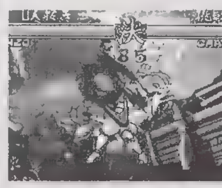
反撃を受けにくい遠距離間合いを保ちつつ，桜華斬のスキを見ては踏み込みモズ落としや跳び込みを仕掛けていこう。三連殺を食らっても1段目・3段目の時点でうつせみ地斬を使えば確実に反撃できるぞ。



◀「こんなのあり？」と言いたくなるほど痛いカウンター強斬り。ほぼ気絶確定なので，地斬で賭けにでるか？

VS チャムチャム

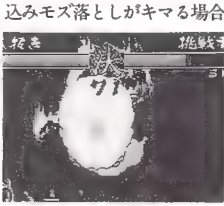
とびひっかきとスライディングへの対処法がカギ。スライディングはタイミングを見切って遠距離立ち強斬りで一応返せる。とびひっかきはガード後に踏み込みで近寄り，しゃがみ強斬りで気絶を狙えるぞ。ある意味では守勢に回ったほうがやりやすい相手だ。



◀とびひっかきがあるので空中戦は危険。立ち強斬りに留意し，地上戦を

VS ナインハルト・ズィーガー

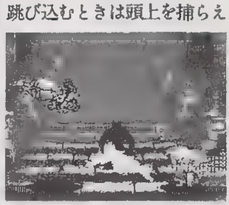
近距離での爆炎龍は跳ね返されてしまうので，遠距離しゃがみ強蹴りキャンセルでも使用禁止。ヴルカーン・エクスプロイズンが届かない間合いで爆炎龍を撃ち，コンビネーションに持ち込もう。必殺技はガードできれば踏み込みモズ落としがキマる場合が多いぞ。



◀相手の武器破壊技が使用可能な場合はジャンプ禁止。確実に食らうぞ

VS 花諷院　和狆

近距離での斬り合いは不利。また，踏み込みモズが使いにくいため，式神霊符・炎への対処法がポイント。フェイントを多用し，相手の反撃タイミングをズラそう。和狆は前方ななめ上に対して強い対空技を持っているので，跳び込むときは頭上を捕らえるように。



◀爆炎龍では相殺しきれない。見切って接近，モズ落としに持ち込め

VS 黒子

爆炎龍が簡単に相殺されてしまうので遠距離戦は避け，接近しつつ守勢にまわり，チャンスを待つ。狙うはモズ落としのみ。近距離戦で，わずかなスキを見つけては遠距離立ち中斬りでのヒット&アウェイ作戦も有効。



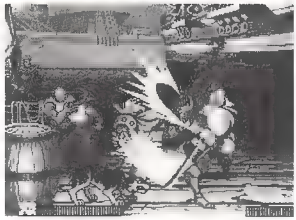
◀相手が斬り技にキャンセルをかけて飛び道具を使ってきたら，うつせみ地斬で飛び道具の硬直をツブせるぞ



対戦攻略
ガルフォード
GALFORD

こんなキャラだ!! 多彩な必殺技とスピードを活かせ

リーチはないが基本技のでるスピードが速いので，手数の多い近距離戦をもっとも得意とする。また，数多い必殺技それぞれの威力や間合いを把握し，どのように使っていくかがポイントとなる。忍犬パピィのおかげで，近・遠距離戦を自由に闘うことができるのが魅力。強力な必殺投げ「ストライクヘッズ」を味わったら，キミはもうこのキャラから離れることはできない。



▲無敵対空技を持っていないため，相手に跳び込まれるような闘いかたは避けたい。距離を保ってイッキに攻めるのがポイント

▼この技にホレた人も多いはず。しかし，きちっとした使いかたを覚えておかないと，なかなかキメることはできない



有効な基本技

遠距離立ち中斬り

一歩踏み込んで攻撃するのでリーチが長く，技がでるのも早いため，中間距離での奇襲攻撃やコンビネーションに組み込みやすい技。また，攻撃判定が上方にもあるので，相手の遠距離からの跳び込みに対しては対空技として効果を発揮する。



▲相手の攻撃をガードした後の反撃に使用せよ

▼跳び込みは，一歩踏み込むことも考慮しつつ斬る



遠距離しゃがみ強蹴り

下段攻撃の中では一番リーチがあり，攻撃判定の出現も早い。相手が立っている状態での攻撃をかわして，足元をすくうようにだすのが有効。ガードされてしまってもキャンセルがきくので，必殺技につないでいけば反撃を食らうことはない。



▲攻撃をかわしながらカウンターを狙っていこう

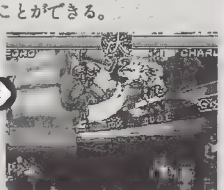


▲キャンセルをかけ，パピィとの連係で闘うべし

ジャンプ強斬り

上から下へと刀を振り下ろすので，攻撃判定が広く攻撃力も高い。跳び込んでいくときには，攻撃判定が下を向くように空中で早めにだしておけば撃墜されにくい。また，相手の跳び込みに対して，昇りでだすと，ジャンプ力があるので相手を上からたたき斬る感じで迎撃することができる。





▲▶空中戦はほとんどこの技で用が足りてしまう

遠距離立ち強蹴り

地上でのもっとも信頼できる対空技。前方斜め上に攻撃判定がでるため，かなり下向きに攻撃してくるジャンプ攻撃以外は，ほとんど撃墜することができる。間合いをまちがえると近距離立ち強蹴りになってしまうので注意。早めにだせば相手の突進技も返せるぞ。



▲使う間合いをしっかり覚えておかないと，近距離技がでてしまうことも……

コンビネーション

ジャンプ強斬り→近距離しゃがみ中蹴り → ラッシュドッグ……①
ジャンプ強斬り→近距離しゃがみ中蹴り → レプリカドッグ……②

ラッシュドッグ→ジャンプ強斬り……③

攻撃力のある連続技があまりないため，細かい連続技でケズっていく戦法が中心となる。①，②は，おもに画面端で相手を固めるときによく使われるコンビネーション。基本的にはラッシュドッグで攻めていき，相手の裏をかくようにレプリカドッグを織りまぜると効果的。ただし，レプリカドッグは上からでてくるため，技をだしたあとに少しスキが生まれてしまう。多用は禁物だ。

③のコンビネーションは，遠距離でラッシュドッグをだしたあと，すぐさま自分も跳び込んでジャンプ強斬りを当てるというもの。はじめのラッシュドッグを相手がジャンプでかわそうとしても，上から強斬りをたたきつけられる。また，ジャンプ強斬りをガードされた場合は，①，②のコンビネーションに切り替えることが可能だ。

実戦的連続技

ジャンプ強斬り



→ 立ち中斬り



攻撃値 48

ジャンプ強斬りのあとにしゃがみ強斬りでもよいのだが，タイミングが悪いと当たらないので，中斬りがベター。

ガードされた直後にキャンセルできる基本技

	弱斬り	中斬り	強斬り	弱蹴り	中蹴り	強蹴り
近距離立ち	瞬	瞬	瞬	瞬~後	瞬~後	後
遠距離立ち	瞬	×	×	瞬~後	瞬~後	×
近距離しゃがみ	瞬	瞬	瞬	瞬~後	瞬~後	×
遠距離しゃがみ	瞬	瞬	瞬	瞬~後	瞬~後	後

必殺技のこだわった使い方

ストライクヘッズ

必殺技の中でもっとも攻撃力があり，ガンガン使っていきたい技。

簡単な使いかたとしては，相手にジャンプ攻撃をすると見せかけ，何も技をださずに跳び込んでいき，相手のガードを誘って着地と同時にストライクヘッズという戦法がある。また，画面端だと相手のジャンプ攻撃をガードしたあとに間合いが離れないことを利用して，すばやくコマンドを完成させて相手の着地と同時に投げることも可能。さらに，奇襲として使われることが多い「踏み込みからのストライクヘッズ」を，相手の必殺技などをガードしたあと，離れた間合いをイッキに詰めてキメるというテもある。



▲相手を跳び越えて仕掛ければ，より効果的



▲判断力が要求されるが，実戦ではかなり使える



▲すばやいレバー操作が必要。前転にならないように

バックスタブ

半蔵の忍法影舞とちがい，パピィがついてきてしまうので，すぐに自分のいる位置を見破られてしまう。そこで，これを逆手にとって相手を惑わせるような使いかたをしよう（ただし，スキがある技なので相手を突き放してから使うように）。

バックスタブ中に近寄ろうとすると，相手は姿の見えない敵に恐れ，スキの少ないしゃがみ弱蹴りや立ち弱斬りを振り回してパピィに向かって攻撃してくる。そこで，その間合いギリギリのところで垂直または，相手を跳び越えるようにジャンプするのだ。パピィはジャンプ移動についてこないので，ずっとその位置で止まっていると思いこませることができる。垂直ジャンプの場合はジャンプ強斬り，跳び越した場合は着地と同時にストライクヘッズを狙え。



▲パピィをダミーにすればこちらの動きを見破られにくくなるのだ

▲垂直or前方ジャンプを併用し、相手をカクランしていこう

間合い別基本戦略

得意の間合い

基本的にはどの間合いでも闘うことができるが，あまりリーチがないため，相手が自分以上のリーチを持っていると苦しくなる。そうした場合は遠or近距離戦を心がけて闘おう。

もし相手が得意の間合いを維持しようとするならば，退き込みなどでいったん間合いを離し，遠距離でパピィを使って近寄らせないような戦法を取るべし。相手がスキを見せたときに，跳び込みや踏み込みで間合いをイッキに詰め，相手の懐へ潜り込むのだ。近距離戦では，技が早くでる立ち中斬りやしゃがみ強蹴りを使いながら相手を画面端へと追いつめ，得意の接近戦に持ち込もう。

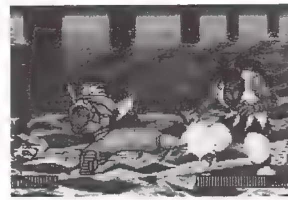
跳び込んで間合いを詰める場合は，ジャンプの軌道が高いことを頭に入れておかないと，相手に空中で迎撃されてしまう。パピィと連携したり，プラズマブレードを撃つと同時に跳び込んだりと，工夫をしてみよう。



▲リーチの長い相手だと，これくらいの間合いでも技を食らってしまう。退き込みで間合いを離してから闘おう

▼遠距離からパピィとの連携によって相手の出方を見るといい。ラッシュドッグとレプリカドッグを使いわけてカクランしろ

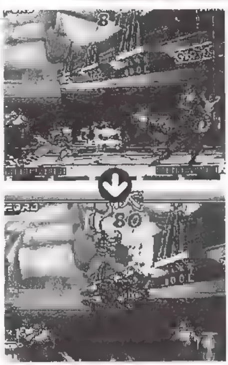




▲このくらいの間合いなら，おもにしゃがみ強蹴りを使う。キャンセルをかけてパピィにつなげば相手は固まってくれるぞ

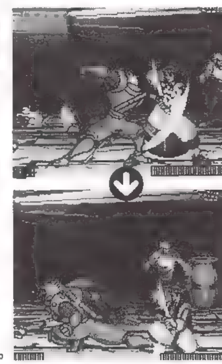
遠距離戦

遠間で弱プラズマブレードを撃つと，相手はガードかジャンプで回避するしかない。ところが異常に飛行速度が遅いので，垂直ジャンプではかわせない場合があるのだ。そのため反撃を兼ねた前方ジャンプをしてくることが多くなってくるので，そこを昇りジャンプ強斬りで迎撃していこう。



近距離戦

すばやく斬り込める遠距離立ち中斬りをメインに使っていく。これをガードされた場合は，すぐに遠距離しゃがみ中or強蹴りをだし，反撃を抑えつつペースを乱さず攻めていこう。ときには蹴り技にキャンセルをかけ，パピィとの連携で相手の体力をケズるといい。



跳び込み

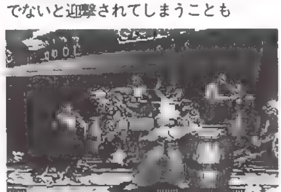
他のキャラよりもジャンプの軌道がとても大きいため，間合いをまちがえると相手を跳び越えて反撃を受けてしまうことが多いので注意。跳び込むときには上下にも攻撃判定がでるジャンプ強斬りか，水平方向に足が伸びるジャンプ中蹴りを状況によって使いわけよう。跳び込まれたときは，垂直ジャンプ中斬りか昇りジャンプ強斬り，あるいは立ち強蹴りで迎撃するのがいい。

跳び込んだとき



▲威力があり攻撃判定もかなり広いので，これをもっとも多用することになる

▼攻撃力は弱いがリーチがある。この技でないと迎撃されてしまうことも



跳び込まれたとき



◀これ以上近いｏｒ遠い間合いだと，迎撃できずにカラぶってしまうことがある

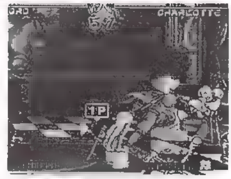


◀垂直ジャンプ中斬りは，リーチは短いが技のでるのが早いので昇りでだす

素手での攻防

武器がなくなってもすべての必殺技が使えるが，メインで使っていた遠距離立ち中斬りが貧弱なパンチになってしまうので，遠距離しゃがみ強蹴り中心の闘いを心がけよう。地上でのパンチ技は，すべてキャンセルがかかるが，リーチがないのであまり使うチャンスはないだろう。やはり間合いを広げて，プラズマブレードやパピィとの連携でケンセイしながら，チャンスがあったらイッキに間合いを詰め，足技からのコンビネーションを使っていく，いつもどおりの戦法がいい。

つばぜり合いで両者の武器が同時に飛んだときは，それを取りにいくフリをして踏み込みを行ない，そのまま武器を無視して相手に近づきストライクヘッズ，という奇襲戦法もおもしろい。



◀武器を取りにいくフリをして踏み込みストライクヘッズをキメろ！

武器なし時に使える必殺技

プラズマブレード	○
ストライクヘッズ	○
ラッシュドッグ	○
マシンガンドッグ	○
レプリカドッグ	○
リア・レプリカアタック	○
ヘッド・レプリカアタック	○
シャドーコピー	○
メガストライクドッグ	○
バックスタブ	○

素手コンビネーション

遠距離しゃがみ強蹴り



▲リーチがあり，攻撃判定の出現が早いので，この技を中心に攻めることになる

プラズマブレード



▲この技をガードされたら，再び遠距離しゃがみ強蹴りを狙って相手を転ばそう

画面端での攻防

相手を追いつめた場合に心がけることは，攻撃判定の出現が早い中攻撃を中心に，反撃を受けないように攻めることだ。プラズマブレードは，相手が画面端のときに使うと間合いが開かず反撃を食らうので，使用は避けたい。逆に追いつめられた場合，ジャンプ攻撃はストライクヘッズで投げられるからいいが，相手のペースでの地上戦はちょっとツライ。スキの多い強攻撃や必殺技を待ち，ガードしたあとに遠距離立ち中斬りで反撃しよう。

追い込んだとき





◀遠距離立ち中斬りのあとはしゃがみ強蹴りで上下に揺さぶる。しゃがみ攻撃をキャンセルして必殺技をだし，相手の体力をケズろう

追い込まれたとき

▶画面端なら相手のジャンプ攻撃をガード後すばやくストライクヘッズのコマンドを入力すれば，相手が着地するところを投げられる





パピィはこうやって使え

かみつく技は体当たりする技よりもパピィが走りだすまでが遅く，見切られやすい。が，パピィがかみついている間に踏み込み攻撃をだすと，連続技になるのがオイシイ。そこで，どの技をだしたのか見切られないようにするために，背景（樽など）でパピィを隠し，攻撃命令をだしてみよう。背景を斬りながらだとスローがかかってかなり効果があるぞ。１試合２回まで。



▲基本技にキャンセルをかけて使うことにより，相手の体力をケズることができる。近距離立ち強斬りのヒット後，それにキャンセルをかけて使えば連続技にもなる

▼メガストライクドッグがヒットしたあと踏み込み強斬りを2回当てるのは至難の技。キメることのできるキャラは，王虎，狂死郎，幻庵，アース，幻十郎，黒子の６人



キャラ別攻略法

遠距離戦ではパピィとの連携を使って相手をカクランし，近距離戦では手数を多くたたき込むことが重要。中距離戦では相手のスキをつき，いつでも踏み込みストライクヘッズをキメられるような闘いを心がけろ。

VS 覇王丸

旋風裂斬を見切って跳び込もうとしても，覇王丸の弧月斬もしくは，立ち強斬りに迎撃されてしまうのでうかつに跳び込むことはできない。近距離戦でスキの大きい飛び道具を使うことも厳禁。遠距離立ち強斬りや立ち中斬りで返されてしまうからだ。よって，しゃがみ強蹴りや遠距離立ち中斬りを狙って相手の動きを封じ込めていきたい。

なお，中間距離は覇王丸が非常に得意とする間合いなので，遠距離戦に持ち込み，パピィとの連携を使って攻撃するようにしよう。

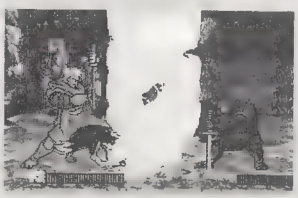
VS ナコルル

近～中間距離でのプラズマブレードは，直接アンヌムツベやカムイリムセによって返されてしまうので絶対に使ってはいけない。

遠距離からマシンガンドッグで相手を固め，そのスキに跳び込んで攻めていくのがいい。跳び込むときも相手の目の前に落ちると，しゃがみ強蹴りまたはしゃがみ強斬りにやられてしまうので，必ず相手を跳び越して，着地と同時にストライクヘッズをキメてやろう。その後もまた間合いを離し，遠距離戦を心がけるべし。

VS 服部半蔵

爆炎龍はモーションが大きいため，たやすく跳び込める。近距離戦でリーチの長い遠距離しゃがみ強蹴りを多用してくる半蔵には，遠距離立ち強斬りなどで反撃してやれ。



▲忍法天魔覆滅を相打ち狙いで使ってくるので，このくらいの間合いでは地面に注意

VS ガルフォード

お互いが近距離戦に持ち込もうとしているはずなので，相手の遠距離しゃがみ強蹴りをガードしたあとは確実に遠距離立ち中斬りで反撃したい。相手が蹴りで跳び込んできた場合は，遠距離立ち強斬りでしか迎撃できないぞ。



◀タイミングはシビアだが，遠距離立ち強斬りでしか迎撃できない。レプリカドッグでケンセイしておこう

VS 王虎

基本的にどの間合いでも，レプリカドッグを中心にして真気功爆転法を封じ込む闘いを心がけよう。近距離戦での王虎は気功大撲殺をコンビネーションに組み込んで使おうとするので，カウンターで食らわないよう，ヘタな反撃はせずガードを固めたほうがいい。



◀近距離のコンビネーションで気功大撲殺をだされると，反応しにくい

VS 橘 右京

右京の跳び込みは，いちおう遠距離立ち強斬りで返せるが，タイミングがむずかしいので素直にガードしたほうが賢明。基本的には遠距離戦を中心に，レプリカドッグで秘剣つばめ返しを迎撃するような闘いを展開しよう。

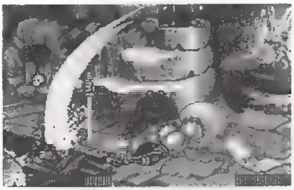
中間距離では，残像踏み込み斬りのケンセイとして，相手の遠距離しゃがみ強斬りがギリギリ当たらない間合いで飛び道具を中心に闘う。画面端に追い詰められたときは，残像踏み込み斬りをガードしたあとにストライクヘッズを狙え。

VS 千両狂死郎

相手のリーチが長いため，ヘタに追い打ちをかけようとするとジャンプ中斬りにやられてしまう。遠距離戦を中心に，プラズマブレードやパピィとの連携を使って闘おう。跳尾獅子はガードしたあとに踏み込みストライクヘッズ，もしくは少し歩いて遠距離立ち中斬りで反撃可能だ。相手が跳び込んできた場合は，地上や空中で迎撃しようとせず，踏み込みでくぐったあとの立ち中斬りやレプリカドッグで攻撃しよう。狂死郎は移動速度が遅いため，こうした技が間に合ってくれるのだ。

VS 不知火幻庵

幻庵の攻撃はどれをとってもリーチとスピードがあるため，接近戦を挑むのは不利。遠距離での闘いを心がけ，肉転突きや遠距離立ち強斬りなどのスキには確実に反撃していこう。



▲遠距離立ち強斬りをガードしたあとは踏み込みストライクヘッズでもOK

VS アースクェイク

近距離戦では，迎撃しにくい近距離ななめジャンプ強斬りを使って跳び込んでくることが多いので，レプリカドッグを中心に反撃しよう。中間〜遠距離では，ギリギリ当たらない間合いで相手の遠距離しゃがみ強斬りを誘い，空振りしたところに跳び込んで攻撃だ。



◀中間〜遠距離でも相手の遠距離しゃがみ強斬りの間合いになってしまう

VS 柳生十兵衛

喝咄水月刀は，でぎわを見切れば跳び込めるが，怒りゲージが満タンのときは絶　水月刀と組み合わせて使ってくるので，つねにゲージをチェックしておくこと。柳生心眼刀を対空技として使ってくる場合には，蹴り技か空ジャンプ→ストライクヘッズを狙おう。



◀跳び込むときは空ジャンプからのストライクヘッズが効果的

VS シャルロット

トライスラッシュの硬直時間が長いため，中間距離で撃ってきたときは跳び込める。遠距離で撃ってきた場合には，ラッシュドッグやマシンガンドッグで足もとを攻撃しよう。跳び込んできたら，遠距離立ち強斬りでいちおう迎撃できる（タイミングがむずかしい）。



◀すでにこのときには遠距離立ち強斬りをだしていないと迎撃できない

VS 牙神幻十郎

基本的な戦法は，遠距離でプラズマブレードを連発し，桜華斬をださせておいて跳び込む，というもの。桐覇光翼刃を対空に使ってくるのなら，ジャンプ強斬りでツブすことができる。もしも飛び道具を跳ばれた場合は，遠距離立ち強蹴りですべての技を迎撃可能。



◀三連殺は，弱・中・強を問わず遠距離立ち強蹴りで返すことができる

VS チャムチャム

しゃがみ中蹴り→とびひっかきはガードが逆方向になるうえ，空中で迎撃しようとしても相手の攻撃判定が広い。ここは素直にガードしたあと，踏み込みストライクヘッズや，少し歩いての遠距離立ち中斬りで反撃したほうがベター。相手が近距離でブーメラン投げを使ってきたら，ガード後に踏み込み攻撃が入る。こちらの遠距離しゃがみ強蹴り→プラズマブレードは，とびひっかきで返されてしまうので多用は禁物。また，相手のジャンプ中蹴りは，遠距離立ち強蹴りでしか迎撃できない。

VS ナインハルト・ズィーガー

この対戦では，いくつかの注意点がある。まず，プラズマブレードを多用すると，ファイヤー・ストゥームで跳ね返されてしまうので，近〜中間距離では使用禁止。また，相手の怒りゲージが満タンのときに跳び込むと，オペラツィオンティーガーで迎撃される。

中間距離から跳び込むと，相手は遠距離しゃがみ中斬りで迎撃しようとするが，早めにジャンプ強斬りをだしておけば，相手の中斬りをツブせる。ティーガー・コップはガードすればスキだらけなので，連続技をたたき込もう。

VS 花諷院　和狆

相手の基本戦法は，遠距離を保ち式神霊符を中心に攻撃，というものなので，こちらも縛鎖杖撃が当たらない位置からプラズマブレードで応戦したい。和狆の飛び道具を見切って跳び込めたら，空ジャンプからのストライクヘッズをキメてやろう。あらためて言うまでもなく，相手のガードに関係なく技をキメることができるぞ。

もしも近距離戦になってしまったら，和狆の遠距離しゃがみ弱斬り→遠距離しゃがみ中斬りには勝てないので，いったん間合いを離してから闘うこと。

VS 黒子

近距離戦では，相手の遠距離立ち強斬りがギリギリ当たらない間合いで，遠距離立ち中斬り，遠距離しゃがみ強蹴りとラッシュドッグのコンビネーションで闘おう。遠距離戦では，メガスマッシュと相打ち覚悟で強ラッシュドッグを使っていけ。



◀この間合いなら，遠距離しゃがみ強蹴りがギリギリ当たる



対戦攻略
王虎
WAN-FU

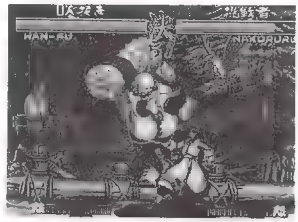
こんなキャラだ!! 真の漢はケツでキメる!!

前作では豪快な必殺技とその攻撃力が魅力のキャラだったが，今回は攻撃力が抑えられ，必殺技の性質もかなり変更されてしまった。前作同様の移動の遅さと基本技のスキの多さも兼ね備えているので，対戦ではかなりの苦戦を強いられる。すべての基本動作をマスターし，さらに武器破壊必殺技と“ケツ”をうまく使わなければ，勝利は見えてこないぞ。



▲真気功爆転法は，相手のガード方向を惑わすことができなくなってしまった。この弱体化は非常にキビシイ

▼前作でもそうだったが，今回も使用頻度が高い。地上でも空中でも王虎の“ケツ”は超強力だぞ



有効な基本技

遠距離立ち中斬り

横方向に強い技。強斬りほどではないがリーチがあり，攻撃判定の出現が早く，スキも少ないという，かなり使える技だ。ケンセイとして役立つほか，キャンセルもかかるので，王虎の攻撃パターンの中からはずせない。



▲王虎の攻めの中核となる遠距離立ち中斬り

▼近距離中斬りがでてしまわないよう，間合いに注意

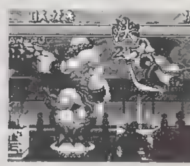


ジャンプ中斬り

前方，垂直，後方に使いわければ空中戦で役に立つ技。跳び込まれたときには後方か垂直ジャンプで武器の先の方を当てるようにしてやれば，まず負けない。強力な対空技を持たない相手や，空中で迎撃しようとする相手に対して跳び込むときに使え。



▲横や下から昇ってくる攻撃に強い。普段はコレでOK



▲上からの攻撃には弱い。間合いを考えて使おう

遠距離立ち強蹴り

“ケツ”のこと。すばやく攻撃がでるし，判定がしばらく残っているのが強い。武器を拾うところを相手が狙っているときなどに，だまし討ち的に使うと有効。ただし，だしたあとのスキが多いので，空振りすると反撃を受けやすい。多様は禁物だ。



▲このぐらいの間合いでだせば……

▼このように，相手の基本技に勝つことができる



遠距離しゃがみ強蹴り

でるのが早く，相手を転ばすコトができる。気功大爆天，真気功爆転法などのあとに相手が反撃しようとしてきたときや，相手の攻撃をスカしたときに使うといい。前者の場合，相手を転ばせたら，そのスキに武器を拾いに行こう。



▲このような状況でも，コチラはのけぞるだけだが



▲相手は倒れる。今のうちに，タッタッタ……

コンビネーション

必殺技はどれも反撃されやすいので，コンビネーションには基本技で判定が強いものを使うのがいい。

近距離立ち弱蹴り(×1~2)→遠距離立ち中斬り
- 遠距離立ち強蹴り…①
- 弱・真気功爆転法…②

右のコンビネーションは技のつなぎにポイントがある。近距離立ち弱蹴り→遠距離立ち中斬りでは，弱蹴りのあとに相手が反撃をしようとして技をだすと，こちらの遠距離立ち中斬りが勝つ。相手の技のモーションをツブせるわけだ。遠距離立ち中斬り→遠距離立ち強蹴りも同じ。しかし，遠距離立ち強蹴りは相手に届かないので，相手が反撃しようとしなければ，そのもどりのスキに攻撃されてしまう。よって，ここぞというとき以外は中斬りで止めておくのが無難だろう。バクチではあるが，ジャンプ攻撃を空中で迎撃しようとする相手には，遠距離立ち中斬りからキャンセル弱・真気功爆転法もおもしろい。

実戦的連続技

近距離立ち中斬り → 気功旋風撃



攻撃値 47

気功旋風撃は2回ヒットする。弱，中，強どれでもあたえるダメージは同じなので，スキの少ない弱を使おう

ガードされた直後にキャンセルできる基本技

	弱斬り	中斬り	強斬り	弱蹴り	中蹴り	強蹴り
近距離立ち	×	瞬	瞬	×	×	×
遠距離立ち	×	瞬	×	×	×	×
近距離しゃがみ	×	瞬	×	×	後	後
遠距離しゃがみ	×	前	×	×	後	後

必殺技のこだわった使い方

気功大撲殺

この技はスキが大きいため，相手はガードしてから余裕を持って反撃できる。そこで単独orキャンセルでのケズりなどではなく，中は上半身，強は下半身の無敵時間をうまく使って攻撃する。中は対空としても使えるほか，相手のリーチが長い攻撃に合わせるように使うことが可能。だす間合いは立ち中斬りのぎりぎり届かないぐらいがベストだ。強は相手のしゃがみ攻撃を先読みでだそう。

攻撃判定がでるのが早いのも特徴，相手のわずかなスキに攻撃できるぞ，



◀下段の攻撃をよく行なう相手に有効。ただし先読みでだす必要がある



◀投げが間に合わないときにも役立つ。必ずダウンさせられるのが強み

気功大爆天

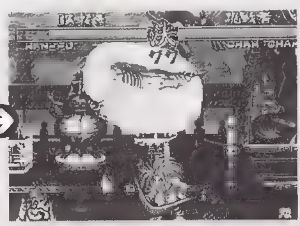
前作で使えた，相手のガード方向を惑わすテクニック「気功爆転法でのめくり」が，今回は使えなくなっている。そのかわり，武器破壊必殺技の気功大爆天で，似たようなことができるぞ。

やりかたはとても簡単で，写真の間合いで技をだすだけ。すると，相手に石柱が当たる瞬間，王虎は相手を跳び越して反対側にいるからガード方向も逆になる……というわけだ。実際，この間合いでだされた気功大爆天をガードするのはなかなかむずかしい。武器も破壊してしまうので，相手にとっては脅威の技となる。

狙いどころは，相手が起き上がるとき。あるいは，自分でもめくりかどうか，わからないぐらい微妙な間合いで使ってみるのもいいだろう。



▲これぐらいの間合いでOK。ズームイン，アウトがクセモノ。体で覚えるしかない



▲このようになったら，とりあえず成功。ガードされてしまったら，もう一度だ

間合い別基本戦略

得意の間合い

遠距離立ち中斬り（前述）の届く間合いが闘いやすい。間合いが縮めば立ち弱蹴りで離し，開けばしゃがみ強蹴りなどを狙うといった，絶えず一定の間合いをキープする闘いかたが理想的だ。必殺技はガードされるとスキだらけなので，使うとしたらバクチ，あるいは先読みでだすしかないだろう。やるなら遠距離立ち中斬りをキャンセルして，弱・真気功爆転法がいい。相手が普通のジャンプ攻撃とまちがえて反撃しようとしたところに当たるのだ。ただし，投げた武器がヒットしなかった場合は覚悟すること。



◀相手が中斬りなどで押してくるときは、遠距離しゃがみ強蹴りか中・気功大撲殺だ



▲このような間合いで遠距離立ち中斬りを使ってケンセイしていく。相手の技をツブせればラッキー。これをキャンセルして…



▲弱・真気功爆転法をだしてもいい。連発するのはマズイが，たまに見せてイカクしておこう

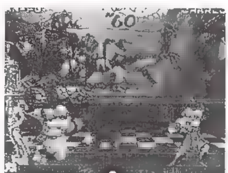
▼相手のしゃがみ攻撃には，強・気功大撲殺が効果的。足払いなどもスリ抜けつつ反撃できるぞ



間合いの外

画面の半分以上離れると，王虎は攻撃手段がなくなってしまう。よって，そうなったらダッシュしてでも，なんとか間合いを詰めていかなければいけない。

ダッシュで近寄っていくときには，相手のリーチぎりぎりでの中・気功大撲殺や弱・気功爆転法，前転からの投げなど，いろいろチャレンジしてみよう。

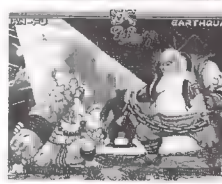




間合いの内

とりあえず間合いを離したい。連打の効く近距離立ち弱蹴りをガードさせるのがいいだろう。画面端でなければ，普通に後退するより速いしゃがみ歩きというテもある。相手の足払いを先読みできれば弱or強・気功大撲殺でもＯＫ。





画面端での攻防

追いつめられたときは，しゃがみ強蹴りを狙っていきたい。相手が中斬りなどでケンセイしてくるときは，遠距離強蹴りでツブしてやろう。何もしないでこちらの動きを見ているときは，伏せや前転で幻惑しつつ，脱出の機会をうかがう。

相手を追いつめたときは，得意の間合い付近で攻めつづける。ただし，体力を大幅にリードされているときは，王虎には安全にケズれる技がないのでかなりキビシイ。真気功爆転法などをだした場合，武器が取れなくなる恐れもある。よって，そのような状況では基本技でケンセイしつつ，投げを狙ったりしてみよう。



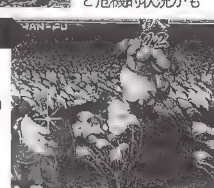
▲もっともいけない状況。もう武器を取らせてもらえない

追いつめられたとき



◀落ちついて対処すれば，抜けだすチャンスが必ずある。強足払いを入れられればいいのだが……。武器がないと危機的状況かも

追いつめたとき



▶画面端で待たれると困ってしまう。真気功爆転法を使ったりすると，相手の思うツボ。前転→投げでもやってみましょうか

素手での攻防

パンチにはあまり有効な技がないので，使える技は，武器があるときと同様に弱&強蹴りだ。

下のコンビネーションは，相手を転ばせたときに使うもの。起き上がりをめくり中蹴り（ケツ）で攻めるのだ。ガードされたら，すぐにしゃがみ弱蹴り。相手にすれば，わかっていてもガードしづらいタイミングになるので，たいがい食らってくれる。相当イヤな攻撃だぞ。

また，素手のときは，投げはBボタンよりDボタンを使う。あたえるダメージがかなりちがうのだ。覚えておこう。

相手が素手のときは，遠距離立ち弱斬りや強蹴りでケンセイしつつ，たまに中斬りをガードさせてケズるのが手堅い。ただし，いくらケズれるといっても遠距離立ち中斬りを連打しては，簡単に跳び込まれてしまうので注意。



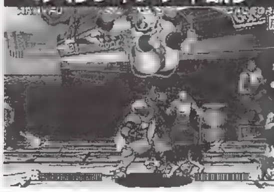
◀立ち弱パンチなど，スキの少ない技を見せておいて



▶跳んできたら気功旋風撃。もちろん中斬りでのケズリもお忘れなく

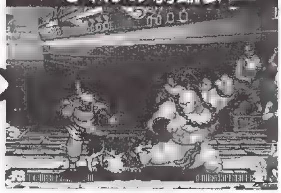
素手コンビネーション

めくりジャンプ中蹴り



▲このくらいの高さに中蹴りを当てるように跳び込む。そして……

しゃがみ弱蹴り



▲着地と同時に弱足払い。ダメージは少ないけれど有効な攻めだ

武器なし時に使える必殺技	
真気功爆転法	×
気功旋風撃	×
気功大撲殺	×
怒髪柱撃	×
気功大爆天	×

跳び込み

跳び込まれたときは，早めに反応できれば気功旋風撃，遅れた場合は引きつけてからの中・気功大撲殺を使う。

気功旋風撃は技が完全にでている状態（つまり上昇中）が強いので，このときに当てるようにすれば，まず負けない。攻撃値は弱，中，強ともに同じだから，すぐ着地できる弱を利用しよう。一応だした瞬間は無敵だが，あまりにも短いため利用価値はない。

中・気功大撲殺は上半身無敵を活用しよう。斜め上から跳び込まれた場合なら確実に迎撃可能。ただし，回転している中心（＝王虎）に攻撃が届くものには弱いので，近くから跳ばれたら素直にガードすること。また，遠距離からの跳び込みには，垂直or後方ジャンプ中斬りでもOKだ。

跳び込むときは，正面からなら中斬り，めくりでは中蹴りの“ケツ”だ。

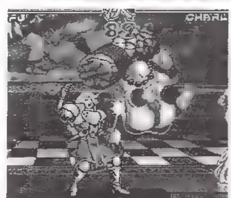
中斬りは当たり負けしないし，連続技に持ち込むことも可能。連続技を狙うときは，なるべく相手の近くに着地して，しゃがみ強蹴りにつなごう。

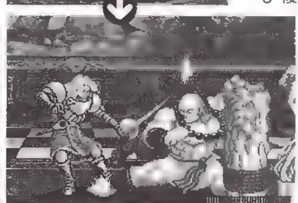
ケツは，相手の起き上がりに使うのが有効だ（素手での攻防の項を参照）。

跳び込んだとき



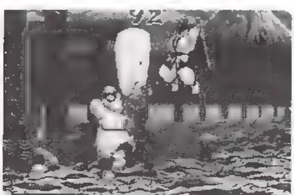
▶当然のことだが，無敵対空技には気をつけよう





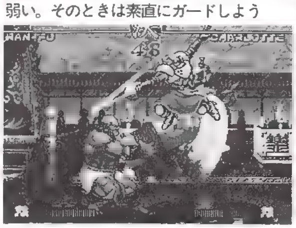
◀▼「素手での攻防」と重複するが，この攻撃はいつでも有効なので覚えておくべし

跳び込まれたとき



▲このときが気功旋風撃の一番強い状態。安心して使える対空技だ。くれぐれも他の対空技とまちがえて，引きつけてだしたりしないように。相打ちになってしまうぞ

▼これぐらい引きつければ，斜めに落ちてくる攻撃にはほとんど負けない中・気功大撲殺。しかし真上から落ちてくるものには弱い。そのときは素直にガードしよう

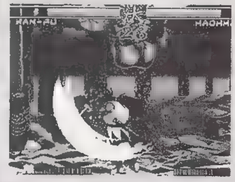


キャラ別攻略法

王虎には「武器がなくなったらかなりツライ相手」というのが何人かいる。そのキャラに勝ちつづけるのは，かなりむずかしい。常勝王虎となるためには，抜群の先読みセンスが必要かもしれない。

VS 覇王丸

得意な間合いでの基本どおりの攻めが可能。しゃがみ中斬りも，とくに有効になっている。しかし立ち強蹴りなどの技を空振りすると，強力な連続技を食らってしまうので要注意。弧月斬のスキには，ぜひ近距離立ち中斬り→気功旋風撃をキメよう。



◀起き上がりを攻める場合には，天覇封神斬に気をつけろ

VS ナコルル

基本技にキャンセルをかけてカムイリムセなどでケズってきたり，すばやい動きで惑わせてくるので，こちらはその動きに対応しながら，立ち中斬りの間合いを維持して闘う。遠距離しゃがみ中斬りでケンセイして，アンヌムツベやレラムツベを誘うのもテだ。



◀カムイムツベのめくりに注意。ガードか伏せが無難だ

VS 服部半蔵

スキの多い技は，半蔵の遠距離立ち中斬りで反撃されてしまう。よって，地上では遠距離立ち中斬りで攻める。相手が爆炎龍を撃ってきたときは，すぐに反応できれば跳び込む。やむを得ずガードする場合には，そのうしろを走ってくる半蔵に注意。踏み込みで近づいてきて，ガードしている間にモズ落とし，という連係が定石だからだ。爆炎龍と半蔵がほぼ同時にとどきそうなときは，引きつけてからの垂直ジャンプ中蹴りがいい。爆炎龍を避けつつ，相手をケンセイできるからだ。

VS ガルフォード

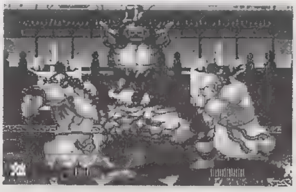
遠距離立ち中斬りに注意するのは半蔵と同じ。ちがう点は，プラズマブレードでケズってくるのとレプリカドッグだ。レプリカドッグはパピィが消えてから避ければ問題ない。なお，リア&ヘッド・レプリカアタックは，ガード後に遠距離立ち強斬りが当たる。



◀シャドーコピー系の技は，気功大撲殺で返すようにしよう

VS 王虎

遠距離の立ちorしゃがみ強蹴りや遠距離立ち中斬りといった基本技の間合いの調節がうまいほうが勝つだろう。跳び込みは，気功旋風撃があるので，めくり以外ではダメだ。



▲武器を先に手放してしまったら，何とか相手を転ばせることを考えるべし

VS 橘　右京

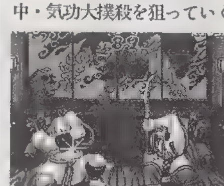
いかにこちらの得意な間合いを維持できるかがカギとなる。とくに変わった戦法を使うわけではないが，あまりバタバタ暴れていると，昇りつばめ返しに殺られてしまうので注意。一撃一撃ていねいにキメていこう。



◀足元をすくうように斬ってくるしゃがみ強斬りにも注意。ガードできれば連続技を入れることができるぞ

VS 千両狂死郎

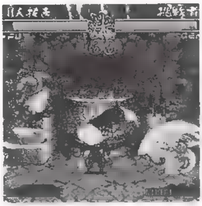
跳尾獅子があるため，スキの多い遠距離立ち強蹴りなどは使えない。また，武器を手放すとかなりキビシイ闘いになるので，武器を投げる技の使用はひかえよう。得意の間合いで遠距離中斬りで闘い，相手の中or強斬りに中・気功大撲殺を狙っていくのだ。



◀弱&中斬りが速く，武器を失うと瞬く間に体力をケズられてしまう

vs 不知火幻庵

幻庵のほうがリーチがあるため，得意の間合いでは闘えない。遠距離立ち中斬りで押してこられたら，中・気功大撲殺，しゃがみ中斬りにはこちらの立ち弱蹴りを合わせよう。跳び込みは多彩な対空技で落とされるぞ。



◀中＆強の肉転突きは，ガード後に真気功爆転法がカウンターでキマる。おぼえておこう

vs アースクェイク

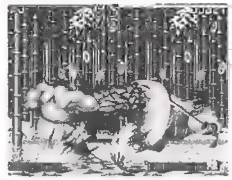
立ち中斬りとしゃがみ強斬りが恐いので，なかなか得意な間合いでは闘えない。そこで，跳び込み攻撃と真気功爆転法の二つの組み合わせで攻める。ファットプレスは跳び越しての攻撃はむずかしいので，真気功爆転法だ。



◀しゃがみ強斬りを下段避けでかわし，中斬りの間合いに入り込もう。そこから，キャンセル真気功爆転法で押す

vs 柳生十兵衛

十兵衛のほうが空中戦は強いので，地上のみで，得意の間合いから攻めるのがベスト。遠距離立ち中斬りには，こちらの遠距離立ち強蹴りが当たる。相手が水月刀を多用してきたら，強・大撲殺を狙え。なお，二ッ角羅刀・改→投げには要注意だ。



◀強・気功大撲殺で水月刀を抜けて攻撃。キャンセルだされても大丈夫だ

vs シャルロット

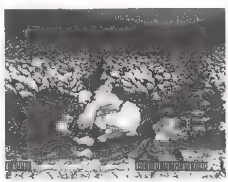
地上戦では，シャルロットの中斬りのスキのなさと強斬りのリーチで押されてしまう。そんなときはガードでネバるか，中・気功大撲殺を狙おう。相手の跳び込みと単独のトライスラッシュには，確実に反撃していくべし。



◀トライスラッシュには真気功爆転法だ。キャンセルでない場合はかならず真気功爆転法を当てることができる。

vs 牙神幻十郎

空中戦は，すべて強蹴りに負けてしまう。よって三連殺を警戒しつつ，地上から攻めていく。得意の間合いで闘い，ときおり三連殺をケンセイするために遠距離立ち中斬りを混ぜる。怒り頂点状態のときは，五光斬の吸い込みがコワイので，うかつに手をだすな。



◀対幻十郎でも，遠距離立ち強蹴りは有効。三連殺も止めることができる

vs チャムチャム

強斬りとしゃがみ強蹴りで地上戦は押さえられてしまう。そこで，中斬りで跳び込み，そこから近距離立ち弱蹴り→遠距離立ち中斬りというパターンで攻めつづけてみよう。キャンセル真気功爆転法なども混ぜると効果的だ。



◀とびひっかきは，ガードしたあとダッシュして，着地する前に気功旋風撃を当てよう。めくりには要注意だ

vs ナインハルト・ズィーガー

突然のティーガー・コップ，ヴォルフ・ファンゲンに注意しつつ，得意の間合いで戦っていく。ティーガー・コップをガードしたら，投げか中・気功大撲殺。めくりブリッツ・イェーガーは，ガードしてから着地のスキに連続技をたたき込もう。



◀真気功爆転法は，読まれると空中投げを食らう。だすときはキャンセルで

vs 花諷院　和狆

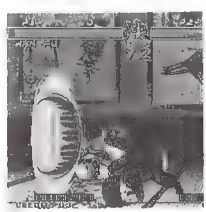
飛び道具で押されると跳び込みたくなるが，相手は強力な対空技を持っているので，そうすることもできない。よって，遠距離立ち中斬りから遠距離しゃがみ強蹴りやキャンセル真気功爆転法を狙っていく。中間距離では，和狆の遠距離しゃがみ中斬りに注意。



◀こういう状況になると，かなりツライのだ。前転投げが最後の手段？

vs 黒子

飛び道具を連発されるだけで，かなりツライ。前転などを使って間合いをつめ，立ち中斬りキャンセル真気功爆転法などで攻める以外にテはない。うかつに跳び込んでも，しゃがみ強斬りのエジキとなるだけだ。



◀ブリッツボールとメガスマッシュ，覇王翔吼拳の撃ちわけを見破り，飛び道具を前転で抜けて間合いを詰めろ



対戦攻略 橘 右京
UKYO TACHIBANA

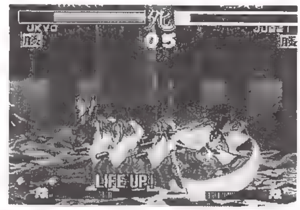
こんなキャラだ!! リーチの長さを活かした戦術で攻めよ

右京の特徴は，リーチの長い基本技が豊富な点だろう。これらの技を十分に活用した戦術こそが，彼の能力を最大限に引きだせる闘いかただ。中間距離からのしゃがみ強斬り，遠距離立ち中斬りからの残像踏み込み斬りといった戦法を用いていきたい。また，武器がなくなると，攻撃力の高い必殺技は使用できなくなるので注意が必要だ。



▲しゃがんだまま待ち，相手が近づいてきたら，しゃがみ中斬り（弱斬り，弱蹴り）で押し返す。単純だが，強力な戦法だ

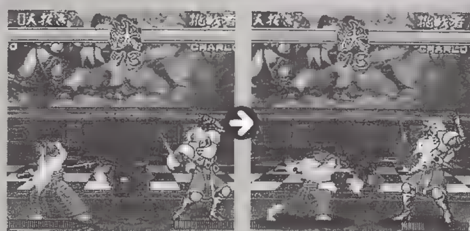
▼残像踏み込み斬りは，中だと2回ケズり，強だと伏せにも当たる。至近距離でガードさせると，相手より先に硬直が解けるぞ



有効な基本技

遠距離立ち中斬り

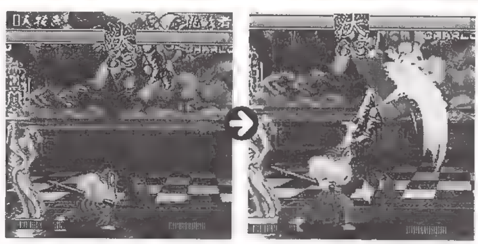
リーチがあり，すばやく攻撃判定がでるので，地上戦での戦術の核となる基本技だ。この技がギリギリ届く間合いでケンセイ攻撃をし，ヒットしたら残像踏み込み斬りにつないだり，反撃を試みる相手のスキをついて遠距離しゃがみ強斬りといった技へと展開していきたい。



◀これくらいの距離ならば十分にヒットする。空振りしてもリスクは少ないので，積極的に使うべし

立ち強斬り

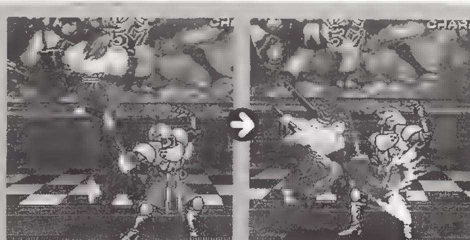
距離による技の変化がなく，間合いを気にせず使っていける。おもに跳び込みに対しての対空技として使用する。相手が自分の手前に落ちてくるように間合いを調節し，少し早めに技をだすのがコツ。攻撃判定が出現するまでに多少時間がかかるため，地上戦においては使うべき技ではない。



◀もっとも信頼のおける対空技。早めにだすようにしよう。なお後方ジャンプ強斬りも対空技になる

ななめジャンプ強斬り

跳び込み攻撃には，この技がもっとも適している。ヒットしたあとは，立ち中斬り→残像踏み込み斬りといった連続技が成立するので，ぜひともマスターしたい。ジャンプの頂点通過直後にボタンを押すといいだろう。気絶しているチャムチャムや和狆には当てづらいので要注意。



◀あまり打点を低くしようとすると，攻撃が当たらない。心持ち高めで当てるような感覚で使おう

コンビネーション

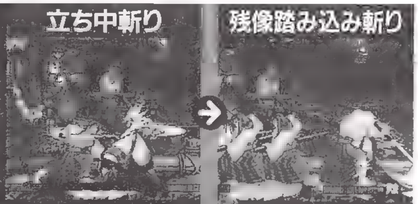
右京を操るうえで，必ず覚えておきたいのが，ヒットすれば連続技になる①のコンビネーションだ。地上戦の核となる基本技から，必殺技へとつなぐこの連続技をうまくキメるコツは，残像踏み込み斬りのコマンドを，立ち中斬りがヒットして画面が一瞬停止しているあいだに入力することだ。ヒットしたのを確認してからコマンドを入力できるので，相手にガードされてしまったのに必殺技がでてしまい，大きなスキを見せてしまう，というような事態が避けられるというわけだ。

ななめジャンプ強斬りがガードされたときは,②~④を使ってやり過ごそう。②と③は，それぞれガード方向が異なるため，相手はどちらがくるのかを予測して防御しなくてはならないのだ。④はケズリ狙い。ここで相手がしゃがんだら，つばめ返しを使う。

遠距離立ち中斬り→残像踏み込み斬り……①

前方ジャンプ強斬り→
- しゃがみ弱蹴り……②
- 秘剣つばめ返し……③
- 中・残像踏み込み斬り……④

実戦的連続技



攻撃値 44

残像踏み込み斬りは，中斬りがヒットして画面が少しスローモーションになったとき，コマンドを入力する

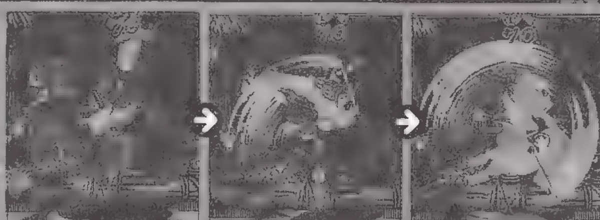
ガードされた直後にキャンセルできる基本技

	弱斬り	中斬り	強斬り	弱蹴り	中蹴り	強蹴り
近距離立ち	×	瞬	×	×	×	×
遠距離立ち	×	瞬	×	×	×	×
近距離しゃがみ	瞬	×	×	×	×	②瞬~後
遠距離しゃがみ	瞬	瞬	×	×	×	②瞬~後

必殺技のこだわった使いかた

秘剣　つばめ返し

跳び込みもしくは後方へジャンプで逃げる場合に用いられるつばめ返し。だが相手の跳び込み攻撃への対空技としても使用できる。もちろん完全な対空技とはならず，撃墜されてしまうこともある。コマンド入力に自信がある人は試してみよう。

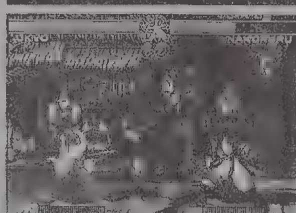


▲相手をひきつける。早すぎると失敗してしまうぞ　▲引きつけすぎると先に相手の攻撃がヒットする　▲ジャンプ攻撃へのカウンターとなるので大ダメージ

地上でのコマンド入力→

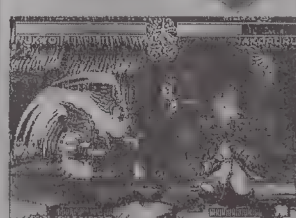
↙↓↘→↗＋斬る

ジャンプしてからコマンドを入力する必要のあるつばめ返しだが，ジャンプ直後のものに限れば，それは当てはまらない。上のようなコマンドを入力してやれば，前方ジャンプ直後につばめ返しを使用できるのだ。レバー入力の最後の↗を↑や↖にすれば，垂直・後方ジャンプ直後に使用できる。この入力方法を使うと，つばめ返しでの迎撃も比較的カンタンに行なうことができる。



▲地上でつばめ返しに必要なレバー操作を入力し，それからジャンプする方向を指定して斬るボタンを押す。これだけでジャンプ直後につばめ返しが実行できる，ジャンプ中だけでなく退き込み中も可能だ

先行入力を使え



間合い別基本戦略

得意の間合い

立ち中斬りが相手に当たるような間合いが，右京にとってはベスト。つねにこの間合いを保つよう心がけ，立ち中斬り→残像踏み込み斬りの連続技を狙っていこう。

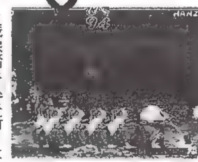
相手との距離をいったん開きたいなら，退き込みや後方ジャンプつばめ返しなどを使うといいだろう。退き込みは相手の油断を誘いやすいため，直後に残像踏み込み斬りで奇襲をかける戦法も有効だ。残像踏み込み斬りをガードされたときは，後方ジャンプ強斬りからのコンビネーションと同様にして，ガード方向の裏をかこう。



◀立ち中斬りで攻める。よって、これくらいが闘いやすいベストな間合い



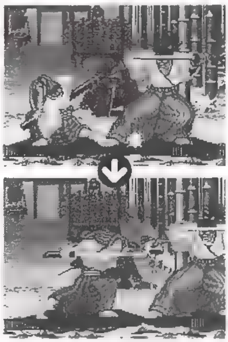
◀退き込みで距離を開く。この直後に残像踏み込み斬りを使って奇襲をかけるのだ



▶残像踏み込み斬りは中のものを使う。距離が離れているときのみ強で入力せよ

間合いの内

立ち中斬りの当たる距離よりも，さらに近い間合い。この場合，ほぼ相手と密着した状態となっているので，攻撃力の高い技をガードされると大きなスキを見せることになってしまう。そこで使われるのがしゃがみ弱蹴り。この基本技はヒット後，立ち中斬りへとつなげられる。連続技への布石としよう。

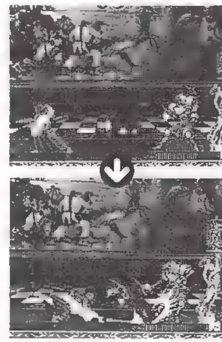


▲しゃがみ弱蹴り→中斬りは連続技になる。接近戦は弱蹴りを使え

間合いの外

相手との距離が開いていても，右京にとってはさほど大きな問題ではない。もし相手が自分から攻めないようなタイプのプレイヤーなら，こちらも後方ジャンプつばめ返しをくり返しているだけでいい。

積極的なプレイヤーに対しては，前方ジャンプ強斬りや残像踏み込み斬りを使って攻め込んでいけ。



▲しゃがみ強斬りの間合いをギリギリまで活かした奇襲も効果大

跳び込み

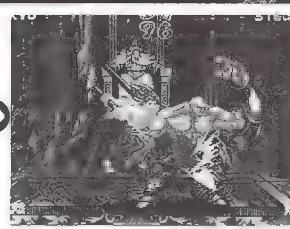
跳び込むとき，もしくは相手に跳び込まれたとき，どちらの場合でも右京が対処法として使用するのは強斬りだ。こちらから跳び込むならば当然，ななめジャンプ強斬りで攻撃する。これは右京の基本戦略なので忘れずに。

相手の跳び込みに対しては立ち強斬りで対処するのだが，この他にも後方ジャンプ強斬りを早めにだしておく方法もある。使いやすいほうを選ぼう。

跳び込んだとき



▲ジャンプの頂点をすぎたあたりで強斬りボタンを押す。早めにだすのがポイント



▲ここまで打点は低くしなくても，そのあとの立ち中斬りはカンタンに連続技となる



◀シャルロットのななめジャンプ強斬りを撃墜するのはむずかしい。後方ジャンプ強斬りで迎撃しよう

跳び込まれたとき





▲▶キャラによってタイミングは異なる。後方ジャンプ強斬りのほうがカンタンかも

素手での攻防

刀がなくなるとすべての必殺技が使えなくなり，メインで使っていた遠距離立ち中斬りもリーチの短い手刀になってしまう。これではいままでの戦略が通用しなくなってしまうので，要所要所で使っていく技を変更していこう。

まず，跳び込み攻撃にジャンプ強蹴りを使う。これはパンチよりも攻撃判定が下に大きいので当てやすいため。相手の跳び込みも，早めにこの技をだしておけばなんとか対処できる。地上戦では立ち強蹴りでのスライディングや，踏み込み前転→投げといったパターンを使おう。



◀刀がなくなると，ぬいぐるみと非剣ささめゆきしか使えない

素手コンビネーション



▲近距離の攻防で使う連続技。これより離れていると入らないので注意



▲踏み込みなどから投げると思わせて，この足払いをヒットさせれば……



▲そのまま転ばせ，武器も取りに行ける。強蹴りを単体で使ってもいいぞ

武器なし時に使える必殺技	
秘剣　つばめ返し	×
秘剣　ささめゆき	×
非剣　ささめゆき	○
残像踏み込み斬り	×
ツバメ六連	×

画面端での攻防

画面端における特別な攻防というものが存在しないのも，右京の特徴だ。あえて戦術をあげるとすれば，相手を画面端に追いつめたときのものだろう。

通常では，前方ジャンプ強斬りを当てたあとは遠距離立ち中斬りへとつなげる。だが画面端でのみ，着地直後に立ち強斬りをヒットさせられるのだ。ただし，和狆やチャムチャムといった背の低いキャラには，強斬りの先端部分しか当たらないため，攻撃力はイマイチ。アースクエイク戦などで使おう。

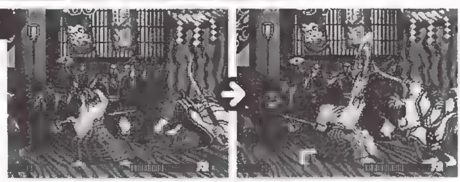


追いつめられたとき

◀画面端から逃げるときは，相手のジャンプの下をくぐるように中や強の残像踏み込み斬りを使う方法がある。跳んだらすぐにだそう

追いつめたとき

▶転んだ相手には，弱ささめゆきを重ねる。密着していると投げられてしまうので，ささめゆきの先端を当てるように重ねておこう



2P右京の意外な弱点

2P側で操作する右京には，1P側にはない弱点がある。しゃがんでいる相手に向かって，2P右京が立ち中斬りをだすと，なんと無条件で「受け返し」をされてしまうのだ。

相手がナコルル，右京，和狆の場合は100%受け返しになってしまう。そんなときは，しゃがみ中斬りを使っていくか，つばめ返しの恐怖を教え込み，相手に立ちガードをさせておいてから立ち中斬りをだす，などの工夫が必要となるだろう。



◀2P側で操作される右京のみ，このように無条件で立ち中斬りを受け返される。さらに相手がナコルルのときは，左右の向きに関係なく受け返されてしまう



◀右向きの状態でしゃがみ防御しているチャムチャムを攻撃するのは危険



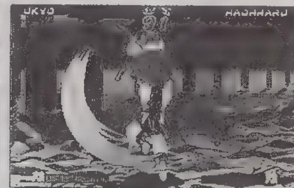
◀同キャラ戦でもこの現象は起こる。2P右京にとっては大きなハンデだ

キャラ別攻略法

キャラクターによって戦術を大きく変更する必要はない。しっかりとした基本戦法で手堅く攻めて，スキをついた奇襲で大ダメージを与えていこう。相手の動きをよく見て行動していくのが重要だ。

VS 覇王丸

烈震斬は，ガード直後にしゃがみ中斬りを当てられるが，遅すぎると弧月斬などの技で反撃を受ける。また，しゃがみ強斬りはガードされると強斬りで反撃されるので使わないほうがいい。



▲跳び込み攻撃も危険。弧月斬で確実に落とされる。地上での立ち中斬りで攻めよう

VS ナコルル

地上戦での投げ合いでは，ナコルルに分があるようだ。よってナコルルに接近されたときは，後方ジャンプ直後の強斬りやつばめ返しなどで距離を開こう。対空技には立ち強斬りを使う。



▲2P側で操作しているときはとくに注意が必要。接近戦で立ち中斬りは使うな

VS 服部半蔵

爆炎龍には垂直ジャンプ直後のつばめ返しで対処するのがいい。奇襲戦法の踏み込みモズ落としは，投げ返しを狙うだけでなく，後方ジャンプつばめ返しで押し返してもいいだろう。



▲モズ落としは正面へレバーを入れての投げ技で対処。逆方向では投げ負けやすい

VS ガルフォード

ストライクヘッズへの対処方法はvs半蔵と同じ。ヘッド・レプリカアタックは，真上からの攻撃を防御し，ガルフォードの着地を追いかけて立ち中斬りなどでプレッシャーをかけよう。



▲開始直後はヘタに動かない。防御以外の行動では立ち中斬りを食らってしまうのだ

VS 王虎

距離が離れたからといって踏み込みなどで近づこうとするのは危険。気功旋風撃や怒髪柱撃をカウンターで受けてしまいやすい。弱・残像踏み込み斬りやつばめ返しで近づいていこう。



▲このような踏み込みはカウンター攻撃のエジキに。怒髪柱撃を受けると大ダメージ

VS 橘 右京

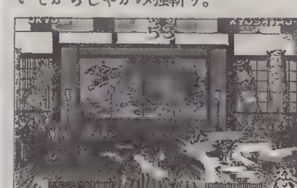
同キャラ対決なので純粋にテクニックの勝負となる。だが，もし自分が1P側のレバーで操作しているなら，接近戦ではしゃがみガードを心がけよう。これで相手の立ち中斬りは封じられる。



▲行動の読みあいになる。つばめ返しは至近距離で防御後，しゃがみ強斬りで反撃だ

VS 千両狂死郎

跳び込まれたら，やはり立ち強斬りで撃墜可能。早めにだしておけば，血煙曲輪などを食らうこともない。跳尾獅子はガード後，ある程度の距離が開いてからしゃがみ強斬り。



▲荒事師　狂死郎“血肉の舞”はしゃがみ強斬りの刀の部分を当てれば反撃できる

VS 不知火幻庵

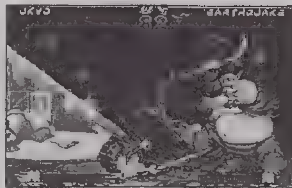
ジャンプの軌道が他のキャラとはちがうので，対空技をだすときはそれに惑わされないように。スライディングを連打された場合は，うかつに手をださずにガードするのが賢い。



▲他のキャラよりもさらに早く立ち強斬りをださなくては，幻庵には当たらないのだ

VS アースクェイク

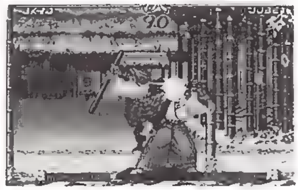
しゃがみ強斬りはガードされると確実に反撃を受けるので多用はしないこと。ファット・レプリカアタックは上空からの攻撃をガード後に，着地点を狙ってしゃがみ強斬りで反撃していけ。



▲しゃがみ強斬りをガードされると，このように相手の強斬りを食らうことになる

VS 柳生十兵衛

跳び込むときはななめジャンプ強蹴りを使う。斬り攻撃では心眼刀によって返されてしまうからだ。同じ理由により，地上戦でも立ちよりしゃがみ斬りを多用して闘っていくべきだろう。



▲跳び込みは強蹴りで行なう。これで跳び込みに対しての心眼刀は封じられるぞ

VS シャルロット

遠距離から強トライスラッシュの連発のみで攻撃してくる場合は，後方ジャンプつばめ返しで応戦しよう。立ち中斬りで間合いを開き，近づこうとしたところにしゃがみ強斬りだ。



▲スプラッシュグラデイションはガードし，七芒星が消える前にしゃがみ強斬り

VS 牙神幻十郎

跳び込み攻撃に対しては確実に迎撃するか，もしくはガードしてやりすごしたほうがいい。クリーン・ヒットしてしまうとその後，さらに立ち強斬りが当たって気絶しかねないからだ。



▲三連殺を2発目で止める相手には蹴りで攻撃。斬り攻撃では受け返されてしまう

VS チャムチャム

とびひっかきがクセモノ。早めの後方ジャンプ強斬りや立ち強斬りで撃墜するのが無難な手段だが，反応が遅れてしまったときは無理せずに立ちガードをしたほうがいい。



▲気絶しているチャムチャムに立ち攻撃は当たらない。しゃがみ攻撃だ

VS ナインハルト・ズィーガー

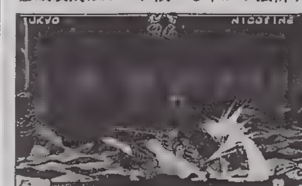
中間距離でのヴォルフ・ファンゲンに十分注意を払って行動すること。つばめ返しは，弾（火の鳥）を跳ね返されるとこちらがダメージを受けてしまうので，あまり使うべきではない。



▲このつかみ攻撃がコワイ。スカしたときは，しゃがみ強斬りなどの技をたたき込め

VS 花諷院　和狆

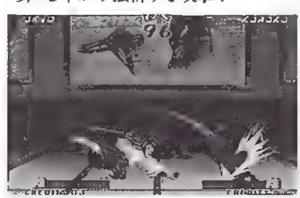
背が低いため跳び込み攻撃はやや当てづらい。また，しゃがんでいる和狆には立ち攻撃が当たらないので，しゃがみ中斬りを主体に攻めていこう。武器破壊技はガード後にしゃがみ強斬り。



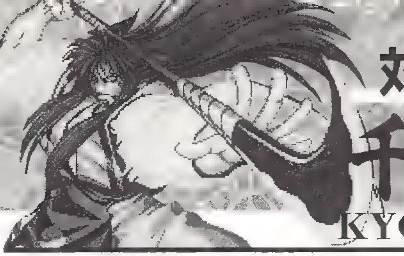
▲式神霊符・雷はしゃがみ強斬りで回避しつつ反撃できる。攻撃する絶好のチャンス

VS 黒子

中間距離をつねに保つように闘っていこう。立ち中斬りで相手の行動を止め，プレッシャーをかけていくのだ。黒子が飛び道具を使うきざしを見せたら，しゃがみ強斬りで攻撃！



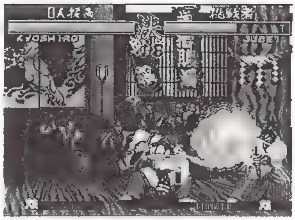
▲しゃがみ強斬りは当たらないと手痛い反撃を食らう。飛び道具を使う瞬間を狙え



対戦攻略
千両狂死郎
KYOSHIRO SENRYO

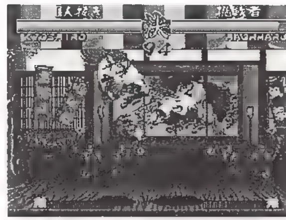
こんなキャラだ!! あっ，華麗に散らせてみせようぞ

長い武器と豊富な必殺技のおかげでどんな相手とも闘える強者。だからこそ，華麗な舞いを心がけてプレイしたい。近距離用の蹴りと遠距離用の斬りを使いこなし，すばやい強斬りでとどめを刺す。空中戦でもその武器の長さがモノを言う。待ちプレイでも強いが，攻めプレイをしてこそ歌舞伎役者の真骨頂。ただ勝つだけでなく，華麗に舞ってこそ狂死郎だ。



▲強力なケズリ技をいくつも持っている。ガードの固い相手は遠慮なくケズれ。武器破壊必殺技も強力なケズリ技になる

▼空中戦も得意としており，離れた位置からでも跳び込める。ジャンプ強斬りは対空技として使え



有効な基本技

遠距離立ち弱斬り

相手の突進を防ぐ技として使う以外に，対空技としても強力。前面を大きくカバーできるので，とりあえずこの技をだして，中斬りや強斬りにつなげるのが効果的。また，他の対空技が間に合わないときの最終手段になる。



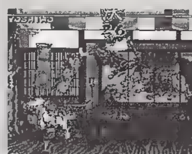
▲大きく前面をカバーしてくれるので使い易い



▲シャルロットの跳び込みも返せる。ダメージは小

遠距離立ち強斬り

すばやく振りぬく強斬りは，ほかのキャラと比べて，空振りしてもスキが小さく，与えるダメージも大きいので，使い勝手が抜群に良い。弱斬りをガードさせたあとに使えば，相手の反撃を封じることも可能だ。前方への対空技としても効果を発揮する。



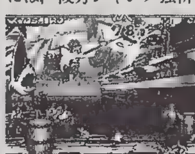
▲このくらいの間合いで跳び込まれたときは

▼強斬りで一刀両断にできる。近距離対空には不向き



垂直ジャンプ強斬り

狂死郎の対空技は豊富だが，なかでも，もっとも信頼できる技がこの垂直ジャンプ強斬りだろう。攻撃範囲が広く，上方もカバーできるので，大半のジャンプ攻撃にはこの技で対応できる。近距離の対空には，後方ジャンプ強斬りでも良い。



▲弱蹴りでの跳び込みに対しても効果絶大



▲跳びこすような攻撃には，後方ジャンプ強斬りで

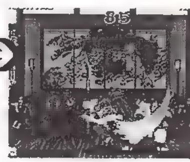
ななめジャンプ弱蹴り

遠めから跳び込むときは武器を使い，近めからは蹴りを使う。とくに弱蹴りは攻撃判定が長くでているため，相手の対空技をツブせるケースも多くなる。頻繁にお世話になることだろう。着地後はしゃがみ弱蹴りにつなげ。



▲相手の頭上を狙って，当てるようにだすのがベスト

▼無敵時間のある必殺技ですらツブせることも



コンビネーション

基本技でコンビネーションに組み込みやすいのは，しゃがみ中蹴りと遠距離しゃがみ弱斬り。どちらもしゃがみ弱蹴りから連続でつながるだけでなく，攻撃判定が出現する速さと，広さに優れている。とくに，しゃがみ中蹴りにキャンセルをかけて必殺技につなぐコンビネーション①は使う機会も多い。間合いが広がったあとは，反撃を断つために強斬りをだす②も効果的。

ななめジャンプ弱蹴り→しゃがみ弱蹴り→しゃがみ中蹴り→弱・風裂扇 ①
ななめジャンプ弱蹴り→しゃがみ弱蹴り→遠距離しゃがみ弱斬り→遠距離立ち強斬り ②
遠距離立ち弱斬り→遠距離立ち強斬り ③
ななめジャンプ強蹴り→遠距離立ち強斬り ④
血煙曲輪→しゃがみ中蹴り→弱・風裂扇 ⑤

立ち強斬りの速さを活かしたコンビネーション③は，相手を防戦一方にさせることができるので重要だ。遠距離攻撃をガードさせた直後に，相手が反撃を試みるようなら，すばやく振り降ろす遠距離立ち斬りが使える。跳び込みから狙える④はお手軽な連続技。相手の起き上がりに重ねるなら⑤を使用する。着地時にスキがあるので，すばやい技しかつながらない。

実戦的連続技

近距離しゃがみ強斬り → 弱・跳尾獅子



攻撃値 55
ほとんどのキャラに入るが，狂死郎に対しては跳尾獅子を回天曲舞に変えなければならない。

ガードされた直後にキャンセルできる基本技

	弱斬り	中斬り	強斬り	弱蹴り	中蹴り	強蹴り
近距離立ち	×	瞬	瞬	×	瞬〜中	瞬〜中
遠距離立ち	×	瞬	×	×	×	×
近距離しゃがみ	×	瞬〜中	瞬	×	瞬〜中	瞬〜中
遠距離しゃがみ	×	瞬	瞬	×	瞬〜中	瞬〜中

必殺技のこだわった使い方

風裂扇

得意な間合いを得るためのケンセイ技。飛び道具として，他のキャラと大きくちがう点がある。まず，斬り攻撃で消されてしまうということ。遠距離戦では確実に斬られてしまい，相手にプレッシャーを与えて跳び込ませるという戦法がとれない。もう一つの特徴は，相手に重ねた場合，3回ケズる効果があること。タイミングさえ覚えれば，一番安全なケズり技となる。遠距離にいる相手の起き上がり時に重ねる技として有効。基本的に弱でのみ使う。中，強ではスキが大きく，ガードされて反撃を受けるからだ。弱なら，しゃがみ中蹴りにキャンセルかけてだせば，反撃の恐れなく相手の体力をケズれる。



▲起き上がりに重ねると通常の飛び道具とちがい……



▲体内で跳ね返り，3発ケズることができる



▲むやみにだしても斬られるだけだ

血煙曲輪

攻撃力は低いが，空中戦ではまず負けない強さを持つ。ジャンプ頂点ではだせないが，上昇中の頂点付近，降下中なら着地直前までいつでもだせる。跳び込みを空中で落としてくる相手には効果大。頭上から降るように跳び込めば，ガード方向を惑わすことができるので，相手の起き上がりにめくりで重ねるのも有効だ。かりにガードされても，3回はケズれるぞ。着地後のスキは，しゃがみ中蹴りでカバー。当たりかたによって，連続技になる。なお，ジャンプ直前にレバーが真下に入っていると，この技が暴発してしまうことがあるので気をつけよう。とくに対空で強斬りを使うときは要注意。



▲ヒットせずにガードされてもダメージには大差ない



▲しゃがみ中蹴りならつながり易い

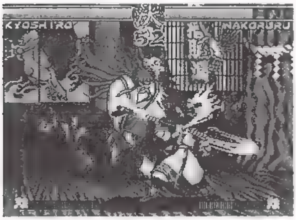


▲対空の強斬りが血煙曲輪にバケてしまわないように

間合い別基本戦略

得意の間合い

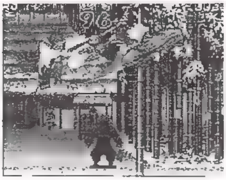
武器の長さを考慮に入れれば，1回のジャンプで強斬りの剣先が相手に届く距離がベストだ。跳び込みはジャンプ力があり，ふわりと浮く感じだが，空中戦を挑まれても，武器で抑えつけられるし，攻撃の先端をぶつけるので対空技もツブしやすい。無敵対空技を持たない相手には，積極的にガンガン跳び込んでいけ。

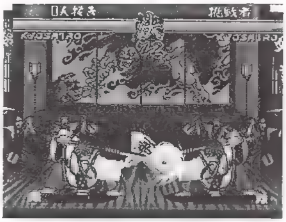


▲ななめジャンプ強斬りは，深く当てると遠距離立ち強斬りにつながる

この間合いより内側に近寄る敵には，容赦なく強斬りをだすか，しゃがみ強蹴りキャンセル風裂扇で，ジャンプができるだけの間合いを確保していこう。

また，この広い間合いは，リーチの長いこちらが一方的に攻撃できる距離なので，手数は少なくなるが，跳尾獅子や風裂扇を単発で使うのもおもしろい。相手が先に飛び道具を撃ったとしても，垂直ジャンプでかわせば，強斬りを使うことによって，相手のつぎの手を封じることができる。


◀垂直ジャンプ強斬りは攻撃範囲が広い。対空技の中でも一番確実


▲A＋Cボタンの挑発は，風裂扇を撃つモーションによく似ている。相手が引っかかってくれれば……

間合いの外

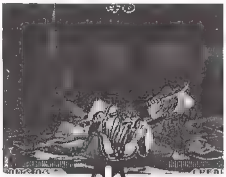
踏み込みを使ってイッキに間合いをつめるのが積極的な戦法。弱・風裂扇をだしておき，そのあとから踏み込みで接近すれば，相手もうかつに動けない。相手の得意間合いギリギリで急停止し跳尾獅子をだすと，いったんのけぞるため，踏み込みに反応してだした相手の攻撃をかわしながらヒットさせることが可能。





間合いの内

基本技の使いわけが重要。相手の攻撃をガードしたあとには，すばやく，キャンセルもかかるしゃがみ中蹴り。接近戦では立ち弱斬りをメインに使う。こちらの攻撃をガードされたときは遠距離立ち強斬り。跳び込み時には，蹴り技か血煙曲輪を使っていこう。



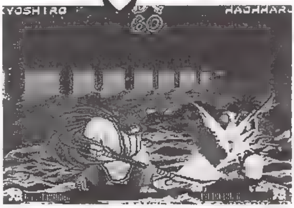


跳び込み

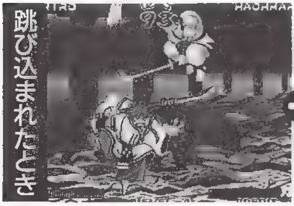
対空技は豊富に持っているので，状況に応じて一番効果のある技を選ぶことになる。相手のジャンプに合わせてだす垂直&ななめジャンプ強斬りが，ダメージ的にも一番強力。自分の起き上がりには，瞬時に攻撃判定がでる回天曲舞が最適だ。立ち弱斬りも強力なので，とっさのときに代用すると良い。

跳び込むときは，ジャンプ強蹴り→立ち強斬りの連続技が確実。キマれば大ダメージだ。起き上がりに跳び込むなら，血煙曲輪で裏を取るのが返されにくい。攻撃判定が長く残る弱蹴りは，相手の昇り攻撃を落とすのに効果大。





◀相手との距離で跳び込みに使う技を変える。近距離なら強蹴り、遠距離なら強斬りだ

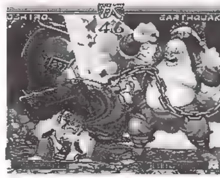



◀対空技は豊富にある。相手が跳び込んでくるたびに、バリエーションを変えて遊ぼう

素手での攻防

素手だと斬り技は張り手に変化するため，リーチを活かした戦法を変える必要がある。普段使っている蹴り技には変化がないにしても，ジャンプ攻撃の効力が低下する。防御に重点を置きながらも，調子に乗って跳び込みを仕掛けてきた相手には弱・火炎曲舞で反撃したい。間合いが広ければ，風裂扇で相手の出足を止めながら，武器が補充されるのを待つのが得策だ。

真剣白刃取りを狙うなら，いかに立ち斬り技をださせるかがポイントだろう。強蹴りや弱・火炎曲舞をガードさせたあとが狙い目だが，蹴りしか使わない相手の場合はガードに徹すること。なお，立ち強パンチは3ヒット技だが，キャンセル可能なのは1段目だけなので，しゃがみ中蹴りを使うほうがましだ。



◀ほとんどが張り手になる中で，遠距離弱パンチだけ髪で攻撃

武器なし時に使える必殺技

風裂扇	○
火炎曲舞	○
跳尾獅子	×
回天曲舞	×
血煙曲輪	×
荒事師 狂死郎“血肉の舞”	×

素手コンビネーション

しゃがみ強パンチ



▲立ち強パンチは3ヒット技だが，1ヒット目しかキャンセルできない

強・風裂扇



▲攻撃ののけぞりは強斬りと同じくらいなので，ラクに当てられる

画面端での攻防

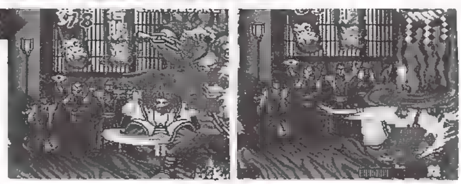
追い込まれたときに気をつけたいのは，相手の跳び込みだ。垂直ジャンプ強斬りでの迎撃ができなくなるが，かわりに跳尾獅子が強力な対空技になる。のけぞりで画面外にでて攻撃をかわせるので，地上戦でも役に立つ。

追い込んだときには，相手の真上でだす血煙曲輪が有効。相手が少しでも前にでればめくりになりヒットする。ガードされても，ヒット時と同じくらい体力をケズってしまえるのも魅力だ。前転で逃げられることもないぞ。



追い込まれたとき

◀跳尾獅子は，弱でだすと，のけぞりの“引き”をうまく活用できる。早めの回天曲舞で逃げるのも一つのテだ



追い込んだとき

▶血煙曲舞は迎撃されにくいが，下降中にださないと着地時のスキに反撃される。しゃがみ中蹴りにつないで，さらにケズれ

荒事師　狂死郎“ケズリの舞”

狂死郎の必殺技のすべてに言えるのが，複数回ケズる能力があるということだ。風裂扇ですら3回ケズることができる。実用的なのは血煙曲輪で，跳び込みで使用して最高5回ケズれる。多くケズれば着地後のスキがなくなるので，起き上がりに食い込ませるように使え。究極は，画面端の相手に強・火炎曲舞をガードさせたときだ。全キャラに対して最大13回もケズるぞ。



▲ケズリのダメージは固定されているので，どれだけケズれるのかわかりやすい。画面端でないときは強・跳尾獅子の6回分の体力を目安にする。画面端なら強・火炎曲舞で

▼計算ミスでケズり殺せなかった場合は，手痛い反撃が待っている。武器破壊必殺技も十分ケズることができるので，とどめはこっちを使え



キャラ別攻略法

攻撃の中心となるのは，スピードの速い遠距離立ち強斬り，攻撃範囲の広い垂直ジャンプ強斬り，ケズり能力の高い必殺技。これらの攻撃だけでも十分渡り合える。とどめは強・火炎曲舞で13回ケズってやれ。

VS 覇王丸

遠距離立ち強斬りでこまめにケンセイすれば，覇王丸の遠距離立ち強斬りと弱・烈震斬を封じることができる。注意するのは，弱・烈震斬をガードしたあとだ。反撃はしゃがみ中蹴りで行なわなければいけない。ヘタに強斬りをだすと受け返しをキメられてしまう。



◀ギリギリ当たる間合いからの弱・烈震斬は，ガードしても反撃できない

VS ナコルル

近距離戦ではしゃがみ弱&中蹴りと立ち弱斬りを中心に，反撃のスキを与えないように。ナコルルは先読みでアンヌムツベをだしてきたり，ダッシュ投げを狙ってきたりするが，しゃがみ弱蹴りで，ある程度防げる。跳尾獅子や火炎曲舞で奇襲を仕掛けながら闘え。



◀跳び込むときは弱蹴りで。ナコルルの昇り強斬りをツブせるぞ

VS 服部半蔵

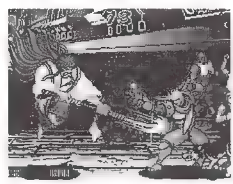
モズ落としと影分身の対策として，積極的にジャンプ攻撃を仕掛けるのが良い。半蔵は対空に昇り強斬りを使ってくるので，血煙曲輪を多用したい。与えるダメージは少ないが，確実に攻撃できるし，ガードされても反撃を受けにくいからだ。



◀血煙曲輪は空振るとスキが大きい。半蔵に重ねるようにだしてケズれ

VS ガルフォード

パピィ対策として使える技がない。一番の戦法は，攻めつづけて犬を使った技をださせないこと。レプリカドッグをだしてくるようなら，犬が消えた瞬間に踏み込み，近距離なら立ち強斬りで相打ちを狙う。これで相手はレプリカドッグをだせなくなるぞ。



◀基本技なら半蔵と大差ない。合い間に垂直ジャンプを挟むのも有効

VS 王虎

武器が石柱になって，攻撃力が大幅に低下した王虎。気功旋風撃は強力な対空技だが，攻撃力にとぼしい。跳び込みを先読みされて迎撃されてもタカが知れているので，近距離戦になったら積極的にジャンプ強蹴り→立ち強斬りを狙え。怒髪柱撃だけは破壊力あり。



◀気功大撲殺は石柱の角度で回転数がわかる。ガード後の反撃はすばやく

VS 橘 右京

後方ジャンプつばめ返しと残像踏み込み斬りがやっかいだ。つばめ返しを前転で避けながら追いつめても，残像踏み込み斬りであっさり抜けられてしまう。さらに，しゃがみ中斬りを食らうと，残像踏み込み斬りのオマケがついてくる。こちらとしては，垂直ジャンプ強斬りが届く間合いになるまで，ヘタに仕掛けないことが重要だ。風裂扇でのケンセイをメインに，残像踏み込み斬りは垂直ジャンプ中斬り，つばめ返しは垂直ジャンプ強斬りで確実にたたき落としていこう。

VS 千両狂死郎

互いに遠距離立ち強斬りを多用することになるため，相手の空振りの誘いかたがカギをにぎる。遠距離立ち弱斬りをガードさせたあと，相手が反撃に強斬りをだしてくれれば，たいてい空振りする。そこを狙うのが基本の一つ。ケズりも容赦なく行なっていけ。



◀対空は回天曲舞。武器の長さが同じなので垂直ジャンプ強斬りは不確実

VS 不知火幻庵

幻庵の攻撃パターンの中では，しゃがみ蹴りの連係としゃがみ中斬りが強いとされている。しゃがみ蹴りを連発するようなら弱・跳尾獅子が有効。しゃがみ中斬りに対しても，立ち強斬りを先読みでだせばこわくない。対空はジャンプ強斬りで完璧。


◀跳尾獅子は，ガード→肉転突きで反撃される。使いどころが重要

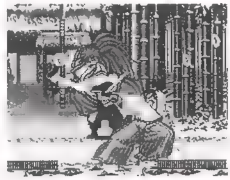
VS アースクェイク

回天曲舞を突発的にだすと，身体が大きいぶんヒットしやすい。血煙曲輪も有効で，ガードされても5回はケズれる。逆に，ほかの必殺技をガードされた場合は反撃を覚悟せよ。地上戦は一発がコワイので，ジャンプ攻撃をメインに闘うように。


◀ジャンプ強蹴りならファットプレスをツブせる。立ち強斬りにつなげ

VS 柳生十兵衛

柳生心眼刀があるため，遠距離立ち弱or強斬りはむやみにだせない。水月刀をガード後，うっかり反撃に強斬りを使ってしまうと，アッと思ったときには「ひよっこ」にされてしまう。ガード後の反撃は，しゃがみ中蹴り→弱・風裂扇にしよう。


◀跳び込みも蹴り技にしておく。血煙曲輪なら心眼刀で取られない

VS シャルロット

すばやいジャンプ攻撃でラッシュを仕掛けられたとき，確実に反撃したいので，近距離戦では弱攻撃をメインに使う。一番有効なのが遠距離弱斬りで，相手がジャンプした瞬間にヒットする。しゃがみ中蹴り以外の中攻撃はジャンプでかわされるとスキが大きく危険なので多用は禁物。対空には垂直ジャンプ強斬りより回天曲舞が速くて確実だ。

狂死郎の間合いになると，逆にシャルロットが弱斬りをメインに使ってくる。基本技で対抗するのは不利，ここは跳尾獅子の出番だ。

VS 牙神幻十郎

攻撃時間の長いジャンプ強蹴りは，後方ジャンプ強斬りで迎撃すること。

弱・三連殺の2発止めをガードしたあとに強斬りを使うと，確実に「受け返し」される。反撃できるのは投げの間合いで止まったときだけ。垂直ジャンプ強斬りのエジキにならないよう注意。

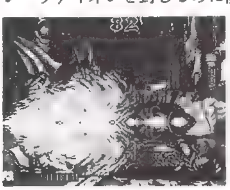

◀気絶すると，牙神の連続技（近しゃがみ強斬り→遠立ち強斬り）で昇天

VS チャムチャム

とびひっかきとしゃがみ強蹴り（スライディング）の2大奇襲技に対処するため，守勢にまわって闘わざるを得ない。いくら対空技が強くても，とびひっかきを空中で撃墜するのは困難だ。血煙曲輪でなら落とせることもあるが，ダメージは微々たるもの。最善策は前転の無敵を使って避け，空振らせたところを攻撃する方法。しゃがみ強蹴りには跳尾獅子が有効なのだが，反応してだせるものでもない。ガードして，しゃがみ弱蹴り→風裂扇で間合いを離すのが安全だろう。

VS ナインハルト・ズィーガー

まさにケズりあい勝負といった感があるが，跳尾獅子だけはだしてはいけない。確実にティーガー・コップからの連続技を受けることになるからだ。しゃがみ強蹴り&弱斬りが，ズィーガーのしゃがみ中蹴りからのヴルカーン・ヴァイネンを封じるのに便利。


◀しゃがみ中蹴りをガードすると，キャンセルでケズられる

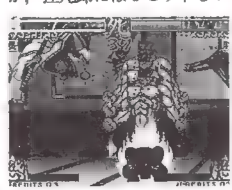
VS 花諷院　和狆

和狆の跳び込みは，対空技の垂直ジャンプ強斬りで完全に防げる。跳尾獅子も遠慮なく使えるので，ケズりにどんどん利用するといい。こちらからの跳び込みは，相手が飛び道具を撃ってきたときだけにしぼりたい。心乱呪符で迎撃されるからだ。


◀長い武器の先だけを当てるようにすれば迎撃されずに済む

VS 黒子

基本技の性能に大きな開きがあるが，遠距離立ち弱斬りなら反撃されにくいし，黒子がジャンプした瞬間に当たることも多い。これで固めながら，たまに強斬りをだせば比較的安全だ。なお，黒子の2段技である近距離立ち強斬りが，狂死郎には1ヒットしかしないぞ。

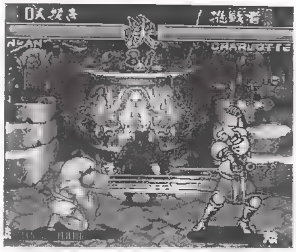

◀勝つ見込みは薄い。飛び道具を前転でかわしても反撃は困難だ



対戦攻略
不知火幻庵
GEN-AN SHIRANUI

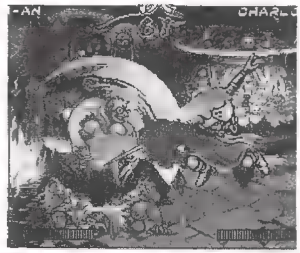
こんなキャラだ!! 基本技のスピードを活かし，跳ばせて落とせ

弱・中・強で同じポーズをとる基本技が多いが，性能に微妙な差があるので，それぞれの特徴をよく把握し，意識して使っていこう。硬直時間が長いために，飛び道具の毒吹雪を使った「跳ばせて落とす」戦法はとりにくい。が，しつこくケンセイし，こらえきれずに跳び込んできた相手を，豊富な対空技で撃墜していく，変則的な跳ばせて落とす戦法がとれるキャラだ。



▲それぞれの基本技に最適な間合いを確保し，反撃を受けにくい武器の先端で攻める

▼陰湿な攻めに耐えられなくなって跳んだ相手を迎撃する。魔道の者に情けは無用だケ



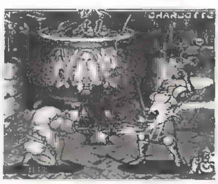
有効な基本技

遠距離立ち弱斬り

地上戦の基本となる技。遠距離しゃがみ弱斬りを混ぜて，相手の攻撃間合い内で仕掛けていく。スキは少ないが，接近戦で使うと反撃を食らうので，爪の先端のみを当てるように使おう。相手が反撃するそぶりを見せれば，リーチが少し長い立ちorしゃがみ中斬りで技のでがかりを止める。



▶弱斬り・中斬りのリーチ差を把握しておこう



遠距離しゃがみ強蹴り

いわゆるスライディング技だが，対空には使えない。弱・中・強蹴りで滑走距離が異なり，スキがまったくないので，弱・中蹴りは間合いの調節に使用する。強蹴りは2段攻撃となっているので，弱・中蹴りでスベっていく中にときどき混ぜると，相手は反撃のタイミングがわかりにくくなる。



▲1段目で反撃しようとすると2段目がヒットする

しゃがみ強斬り

遠距離でも近距離でも同じ技がでるので使いやすい。対空技として使うときは，早めにだして爪の先を引っかけるカンジで使う。連続技として使う場合は，2段目にキャンセルがかかるので，強・肉転突きにつなげよう。踏み込み強斬りでもこの技がでる。



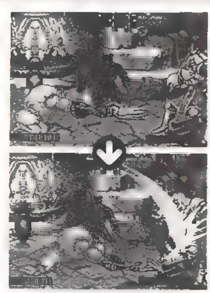
▲遠近両用攻撃。キャンセル受付時間も長いぞ



▲キャンセルで肉転突きにつなげば連続技に

遠距離立ち強斬り

弱斬りでチクチクやっておいて，相手がスキの大きい技を使ったら，この技でカウンターを狙う。中間距離で飛び道具をだそうとした相手には，相打ち狙いでも使えるぞ。攻撃後は2歩前進してしまうほどスキができるので，確実にヒットさせていこう。



▲ケンセイにたまりかねた相手が技をだしたところを突然ズバーッてね

コンビネーション

毒吹雪は発射後の硬直が大きいうえに，飛んでいく速度がそれほど速くないので，これだけでは利用価値が低い。そこで，毒吹雪をバリアのように使い，相手の対応を見てからこちらの行動を決定する。ガードしつづける場合は①の肉転突きでケズリ，飛び道具で打ち消すなどの回避行動をとれば，②の遠距離立ち強斬り。跳び込まれた場合は対空技でゆっくり対処できるハズだ。

強・毒吹雪 → 強・肉転突き ①
強・毒吹雪 → 遠距離立ち強斬り ②
しゃがみ弱蹴り→しゃがみ強蹴り ③

③は反撃されにくいというスライディングの特性を利用したもの。しゃがみ弱・中蹴りでしつこく攻撃し，しゃがみ強蹴りの2段目をヒットさせるように使う。しゃがみ強蹴り自体が，1段目と2段目の間に相手の反撃を誘うような技なので，手をだそうとした相手は2段目を食らってくれる。ただし，ダウンはしないので，仕切り直し程度に考えておくこと。

実戦的連続技

近距離立ち強斬り → 強・肉転突き



攻撃値 58

1発目の技は踏み込み強斬りでも可。ジャンプ強斬り→強・肉転突きもお手軽な連続技だ。

ガードされた直後にキャンセルできる基本技

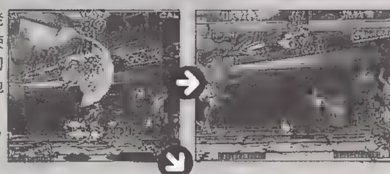
	弱斬り	中斬り	強斬り	弱蹴り	中蹴り	強蹴り
近距離立ち	×	×	瞬	×	後	×
遠距離立ち	×	×	×	×	後	×
近距離しゃがみ	×	前〜瞬	×	×	×	×
遠距離しゃがみ	×	前〜瞬	×	×	×	×

必殺技のこだわった使い方

幻庵うつせみ脱皮・幻庵脱皮

幻庵うつせみ脱皮は，ガードされても大きく跳ね返り，画面中央ならばまず反撃を受けない。着地時にスキがないことも強み。また，レバーで着地位置を調整できることを利用して，相手の目前で着地→投げなど，攻めのバリエーションに加えたい。技をだした直後は真上に攻撃判定がでるので，めくりに対しての対空技としても使える。幻庵脱皮もうつせみと同じく反撃を受けにくい。攻撃判定が出現するまでは無敵なので，連続技や多段ヒット技に対しても安心して使えるぞ。

▶飛び道具を連発されると突きが使いにくい。思い切って，目前に着地するように幻庵うつせみ脱皮を使って接近を試みよう



◀ガードされた場合でも，これだけ跳ね返るので相手は反撃不可能



◀わざと相手の目の前に着地，カンタンに間合いをつめることも

魔道ダイビングクロー(M.D.C.)

相手の技のフォロースルーや，飛び道具を撃つ瞬間に相手に到達するように使う。間に合いそうにない状況でも，前方に広く攻撃判定がでるので，相打ち以上にもっていける。

確実に相手の武器を破壊したい場合は，①しゃがみ強斬りからキャンセルで使う。のけぞり時間によっては入らない相手もいるので，右の表を参照してほしい。②対空技として使う。振り上げた爪の部分は攻撃判定のみがでているので，相手の跳び込み（引きつけが必要），垂直・後方ジャンプなどにあわせれば，ほぼ確実に捕まえてくれるぞ。幻庵は基本戦法が跳ばせて落とすタイプなので，怒り頂点状態になっても攻めを大きく変化させずに，対空技と連続技をM.D.C.に変更する，といった使いかたがいいだろう。

しゃがみ強斬り→M.D.C.がキマるかどうか表

覇王丸	○	アースクェイク	○
ナコルル	△	十兵衛	○
半蔵	○	シャルロット	○
ガルフォード	○	幻十郎	○
王虎	○	チャムチャム	×
右京	○	ズィーガー	△
狂死郎	○	和狆	○
幻庵	×	黒子	○

※「△」は，近距離立ち強斬りからなら可能

間合い別基本戦略

得意の間合い

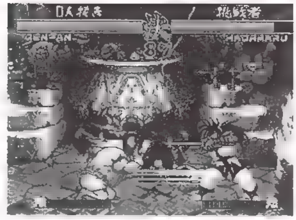
地上戦では遠距離立ち弱斬りや遠距離しゃがみ弱斬りを，爪の先端が刺さるように使い，相手が技をだそうとしたらリーチの少し長い中斬りで止める。ガードされても反撃を受けにくいこの間合いが，幻庵の得意な間合いだ。この距離で，相手の動きを封じこめられればしめたもの。

ただし，何も考えずに，弱斬りでケンセイしていると，逆にこちらの技のフォロースルーを狙われてしまう。そこで，リーチと速度がわずかに異なる中斬りやスライディングを混ぜることにより，相手に反撃のタイミングをつかみにくくさせるのだ。幻庵を使ううえでもっとも重要なことは「弱&中断りの先端間合いをマスターせよ」ということだ。

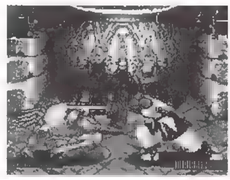
スタンダードに相手が跳び込んできた場合は，数ある対空技で撃墜する。この場合，ほとんどの跳び込みは返せるので問題はないだろう。

相手が退き込みで間合いを離した場合は，しゃがみ弱蹴りやしゃがみ中蹴りで距離をつめる。

飛び道具を撃たれてしまったら，遠距離立ち強斬りで相打ちのカウンターを狙おう。もっとも，つねに間合いを確保していれば，相手は飛び道具を撃ちにくいはずなのだが……。



▲タイミングとリーチを意識して操作することができれば，自然に有利な間合いが生まれてくる。攻めも守りも忍耐



◀スライディングは反撃を受けにくい。間合いを調整するのにも使えるぞ

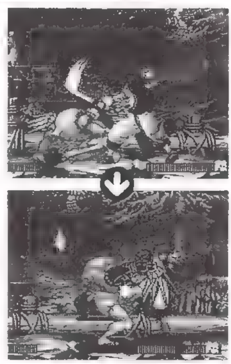
間合いの外

爪が届かない間合いでは，毒吹雪を使ったコンビネーションを使用して様子をうかがう。ただし，先読みで跳ばれるとかなり危険なので，どちらかというと踏み込みや幻庵うつせみ脱皮で間合いをつめるほうがいいだろう。スキを見せた相手に爪つまみを使い，相手を近づけてしまうのも一興。



間合いの内

接近戦では，爪をガードされると反撃を受けやすくなる。幻庵うつせみ脱皮や肉転突きをガードさせて，いったん間合いの外に逃げるか，しゃがみ弱or中蹴りで押しつづけよう。しゃがみ状態の幻庵を投げられないキャラがいる（後述）ことも有効に活用したい。

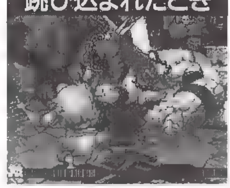


跳び込み

ケンセイして跳び込ませるのが基本なので，こちらから跳び込む必要はほとんどない。もし相手の撃った飛び道具などに対して跳び込む場合は，ジャンプ強斬りがベスト。空中で相手を落とす場合は，下からすくいあげる格好のジャンプ中斬りが使いやすいだろう。攻撃範囲が狭いので，負けてしまうようならジャンプ強蹴りで代用しよう。

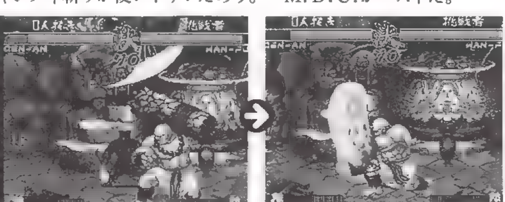
跳び込まれたときは，しゃがみ強斬りや近距離立ち強蹴りで返す。この二つでは返せないめくりには，幻庵うつせみ脱皮を使う。怒り頂点状態なら，M.D.C.がベストだ。

跳び込まれたとき



◀跳び込まれても落ちついて対空技を選べる。肉転突きもいちおうは対空になる

跳び込んだとき



◀跳び込んでからの連続技には向かないキャラ。せいぜい気絶時に使う程度だ

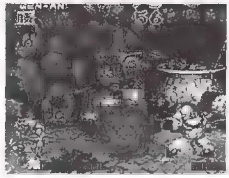


素手での攻防

素手になると，武器あり時の戦法がいっさい通用しなくなってしまう。武器を失ったら，とにかく間合いを広げて毒吹雪を連発し，武器が補充されるのを待つ。近寄られたら，肉転突きや幻庵うつせみ脱皮でふたたび間合いを広げるのだ。

武器なし時の対空技としては，遠距離立ち強蹴り，幻庵うつせみ脱皮，ジャンプ強蹴りなど，蹴り技をメインに使っていく。

武器を失った状態のメリットとしては，パンチ技にキャンセル可能なものが増えるという点がある。肉転突きの攻撃範囲が狭くなり使いづらくなったが，キャンセルをかければ連続技としてつながるので，チャンスがあれば使っていこう。



◀とにかく間合いを確保することが最優先。脱皮のスキのなさを利用せよ



▶キャンセル可能な技が増えるが，やはり爪が使えなければ意味がない

武器なし時に使える必殺技	
毒吹雪	○
肉転突き	○
爪つまみ	×
幻庵うつせみ脱皮	○
幻庵脱皮	○
M.D.C.	×

素手コンビネーション

しゃがみ中蹴り



▲しゃがみ中蹴りをガードさせて，相手の反応を見る

しゃがみ弱蹴り



▲弱蹴りでタイミングをズラす。もちろんこの順番にしたがう必要はない

しゃがみ強蹴り



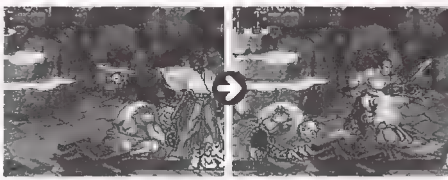
▲強蹴りの1段目で相手の反撃を誘い，2段目をヒットさせる

画面端での攻防

追いつめたときの注意点は，攻撃の反動で自分だけがうしろにさがり，スキのないケンセイがしにくいことと，肉転突きをガードされた場合，最大ケズリ数の4回をケズってしまい，着地時に攻撃判定がなくなり，無防備のまま相手の目の前に降りてくることだ。

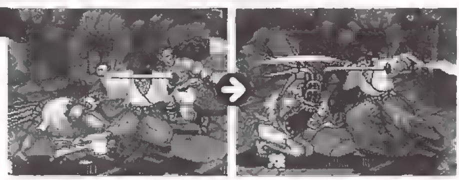
逆に追いつめられた場合は，ヘタに肉転突きや脱皮系の技を使うと，ガード後に反撃を食らってしまうぞ。遠距離立ち弱斬りの間合いが確保できれば十分なことを忘れずに。

追いつめたとき



◀スライディングは前に間合いをつめることができても，うしろにはさがれない。適度にしゃがみ後退を使って間合いを確保しなおせ

追いつめられたとき



▶遠距離攻撃がだせる間合いを作ればいいので，弱スライディングを中心に相手を押しもどしていこう。必殺技は使わないほうが無難

しゃがみ状態の有効利用

なんと，しゃがんだ状態の幻庵を投げられないキャラが存在する。ナコルル，ガルフォード，王虎，右京，狂死郎，幻庵，アースクエイク，十兵衛，幻十郎，チャムチャムの10人がそれに当たる（ただしガルフォードは，通常投げができなくてもストライクヘッズは有効）。こうした相手に対しては，しゃがみ斬りを中心に闘えば，前転などで不意の接近を許したとしても投げられることはない。しかし「投げが使えるような間合い」＝「幻庵にとっては危険な間合い」なので，そうならないようなケンセイのしかたを考えよう。



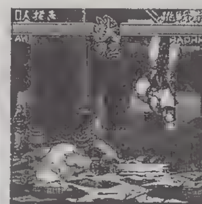
◀投げ可能＝突きが使えない状況であることを忘れずに

キャラ別攻略法

幻庵の攻めの性質上，前ページの基本を頑固に守りつつも，個々のキャラクターにあわせて対応していかなければならない。誘いのテクニックを確実に使いこなせないと，大ダメージを受けることになるぞ。

VS 覇王丸

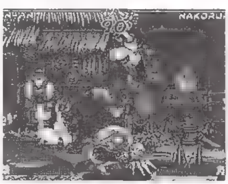
遠距離立ち弱斬りでのケンセイは，相手の遠距離立ち中斬りと相打ちになる可能性がある。リーチの異なる遠距離しゃがみ中斬りを混ぜて戦おう。しゃがみを基本として闘うことにより，相手の足払いもツブしていけるぞ。



◀烈震斬→弧月斬のコンビネーションは返せない。烈震斬を毒吹雪でとめるか，弧月斬をだした時点で対処しよう

VS ナコルル

跳び込みはすべてしゃがみ強蹴りで落とされてしまう。地上戦で相手をジリジリと追いつめていくのがいい。相手はこちらの突き攻撃にアンヌムツベを合わせようとするので，ケンセイでだす攻撃を心持ち少なくし，アンヌムツベをガードできるようにしよう。



◀鷹につかまっている状態では手をださないほうが無難。真下に移動せよ

VS 服部半蔵

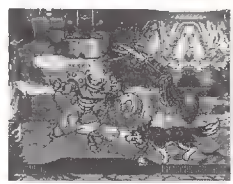
基本どおりに闘うと，遠距離立ち中斬りやモズ落としをこちらの遠距離立ち弱斬りなどのフォロースルーに狙われやすい。スライディングを多く使い，接近をはばむように闘っていこう。空中での攻防は，ジャンプ強斬り対策としてジャンプ強蹴りを使っていきたい。



◀ジャンプ強斬りでの跳び込みは，早めにしゃがみ強斬りをだして迎撃

VS ガルフォード

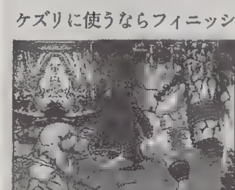
パピィ攻撃とスキが少ない飛び道具のため戦いにくい。できるかぎり得意の間合いを保ち，遠距離立ち弱斬りを使っていけば，ラッシュドッグ，プラズマブレードなどのでがかりをツブすことができるぞ。また，踏み込み→ストライクヘッズのケンセイにもなる。



◀ジャンプの軌道が高く，裏にまわられやすい。立ち弱蹴りなどで対処せよ

VS 王虎

立ちの攻撃はしゃがみ中斬りにツブされることが多いので，つねにしゃがんで攻めていこう。これなら，不意打ちの前転→投げも回避できるので一石二鳥だ。肉転突きは確実にヒットさせないと真気功爆転法で反撃されやすい。ケズリに使うならフィニッシュで。



◀ケンセイを回避しつつも，攻めていかないとやりにくい相手のひとり

VS 橘 右京

相手の中斬りのほうがリーチがあるので，突きでのケンセイは一切通用しない。つばめ返しの間隙をぬって，着地やジャンプ中を狙っていこう。一度接近できたら，反撃されにくい幻庵うつせみ脱皮を使って真上から攻めろ。



◀ジャンプの軌道の高さを利用し，つばめと右京のあいだをジャンプ強蹴りなどで攻めていく。タイミングが命だ

VS 千両狂死郎

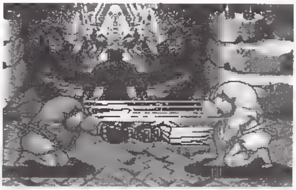
リーチ，スピードともに相手のほうが強力。跳尾獅子や強攻撃を誘い，スキを肉転突きで反撃していくしかない。幻庵うつせみ脱皮はジャンプ強斬りで迎撃されてしまうので使用禁止だ。



▲数少ない反撃のチャンスは，跳尾獅子に肉転突きをあわせたり，対空M.D.C.程度だ

VS 不知火幻庵

互いの突き攻撃はあとからだしたほうが勝つ。フォロースルーの小さい弱斬りで相手の攻撃を誘い，相手の攻撃を見たら反撃を狙うようにしよう。なお，跳び込みはしないほうが無難。



▲跳び込みはできないので，つつきあいが延々とつづくことに……。殺しちゃるぅぅ

VS アースクェイク

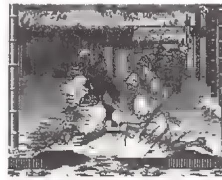
遠距離しゃがみ強斬りをかいくぐって接近してしまえば，密着して跳び込みや連続技を狙うだけでも相手にとってはイヤなはず。万が一相手から接近された場合，アースクェイク自慢の跳び込みを早めの遠距離立ち強蹴りで返すことができるので，追い払えるぞ。



◀腹にはこのくらいのタイミングで遠距離立ち強蹴りを使うといいだろう

VS 柳生十兵衛

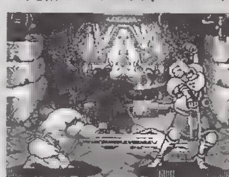
水月刀の存在だけで，得意間合いで闘いつづけるのは困難になってしまう。リーチの長い中斬りを使い，相手が攻撃するときのスキを地道に突いていくしかない。なお，使用頻度は少ないが，M.D.C.が使えるならば二ッ角羅刀の正面からぶつけてもOKだ。



◀M．D．C．の攻撃判定は前方に大きいので多くの突進技をとめられる

VS シャルロット

相手の遠距離立ち中斬りのリーチが長く，立ち攻撃は使いにくい。しゃがみ中斬りを使って，攻撃のフォロースルーを確実に突いていこう。相手が跳んだらジャンプ強蹴りで対応し，パワーグラデーションなどの必殺技のスキを見落とさずに反撃しておくこと。



◀しゃがみ中斬り、中斬り、中斬り……相手の攻撃のもどりをプスっとね

VS 牙神幻十郎

桜華斬が使いにくい近距離をたもち，フォロースルーに弱斬りや中斬りをたたき込む。ただし，突然にだされた三連殺だけは返せないので，幻庵うつせみ脱皮をガードさせて脱出，ふたたび間合いをとろう。連発している場合はしゃがみ弱斬りなどで対処できるぞ。



◀脱皮を使う場合は、光翼陣の届かない手前か攻撃判定の弱いウラを狙え

VS チャムチャム

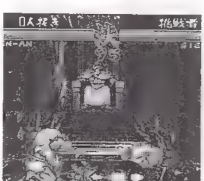
足元をすくわれる可能性があるしゃがみ強蹴りに対して，しゃがみ中斬りで対抗する。ケンセイの空振りは遠距離立ち強斬りなどで反撃されるので，弱攻撃で誘い，そのもどりに攻撃を当てよう。とびひっかきは直接落とす方法がないので，ガードして反撃だ。



◀パクパク・ガブルはスライディングなどの前進する技で対応しよう

VS ナインハルト・ズィーガー

こちらの突きはヴォルフ・ファンゲンで吸い取られてしまう。突きは誘い程度で使い，相手の必殺技をガードしたあとに遠距離立ち強斬りなどでカウンターを狙おう。なお，単体での毒吹雪や肉転突きは反撃を受けやすいぞ。



◀ヴォルフ・ファンゲンが突きの下から伸びてきてつかまれてしまう。しかし、誘えば、カウンターが狙える

VS 花諷院 和狆

地上戦ではリーチ負けしているので，思い切って遠距離戦を挑もう。式神霊符・雷&炎に爪つまみを合わせたり，飛び道具を誘っておいて，踏み込みでくぐって肉転突きや遠距離立ち強斬りをぶつけていくのだ。



◀跳び込みや空中戦ではまず勝てない。遠距離戦で式神霊符・炎に爪つまみをあわせていこう

VS 黒子

遠距離立ち中斬りの間合いをキープし，相手の飛び道具をガードした直後や基本技の空振りのスキを狙っていこう。この間合いから踏み込み→投げを狙うのも一興。



▲怒り頂点状態の黒子には手がつけられない。近寄られたら投げで対処せよ



対戦攻略 アースクェイク

EARTHQUAKE

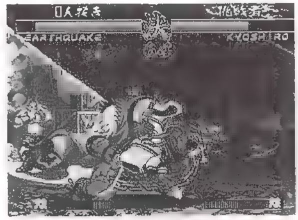
こんなキャラだ!! 見かけに寄らない俊敏な動き

「体がデカいヤツ＝豪快な攻撃」は格闘ゲームでの常識。当然この男も例外じゃない。しゃがみ強斬りを例にとってみても，かつて画面反対端の相手をイカクできる基本技が存在しただろうか。なお，前作ではその体重を活かして相手に投げ技を許さなかったのが，本作品より「アースクェイク&黒子専用組み技」により，投げられてしまうようになった。少々残念だ。



▲だぶついたお腹をフルに活用したジャンプ攻撃。どんな攻撃であろうとも，上からたたきツブす

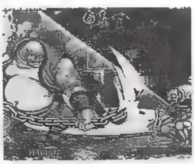
▼こうしていれば，大半のキャラは組み技を仕掛けることができない。アースクェイクを使ううえで，覚えておきたいテクだ



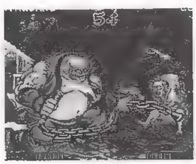
有効な基本技

遠距離立ち中斬り

相手の跳び込みを誘うときや，リーチの長さを利用してケンセイをたたきツブすのにいい。空振りしてもスキが少ないので攻撃のカナメにしよう。地面にたたきつけるように振るため，背の低いキャラにも確実に当てることができるのもうれしい。

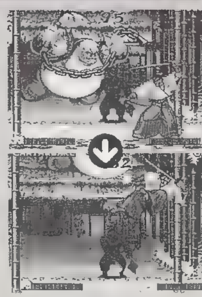

▲相手のケンセイ攻撃をまるごとたたきツブす

▼しゃがみの中斬りは，ヒットすれば転倒させられる



近距離ななめジャンプ強斬り

ジャンプ直後の昇りで攻撃をだしても，着地するまで攻撃判定が残っているのが特徴。跳び込み時はつねにジャンプ直後から攻撃をだしておき，空中で迎撃されることがないようにしよう。遠距離のものは，攻撃判定がすぐに消えてしまうので，ジャンプ後も相手との距離に注意。


▲昇りで攻撃をだしておけば，相手が空中戦を挑んできたとしてもまず負けない

しゃがみ弱蹴り

接近戦では，カマの内側に相手が入り込めるスペースがあるのでヒットしなくなる。そんなときは蹴り技をメインに使って，武器攻撃が当たる間合いまで追いだそう。とくにこのしゃがみ弱蹴りはスキが少なく，連発すれば反撃もされないぞ。


▲この間合いでは武器攻撃が当たらない……


▲そこでスキの少ないしゃがみ弱蹴りの出番だ

近距離しゃがみ中斬り

後頭部あたりから頭上を通して前にカマを振るので，かなり広範囲にわたってカバーできるのが強みの対空技。ただし，引きつけてださないと遠距離のものがでてしまって，泣きたくなるほど痛い連続技を食らいかねない。間合いに気を配れ。


▲近距離のものはこんなところへの跳び込みも落とす

▼遠距離のものは対空とはまったく無縁



コンビネーション

遠距離立ち＆しゃがみ中斬りでケンセイしながら，跳び込むチャンスをうかがう。ジャンプ攻撃には，空中で攻撃判定が消えない，近距離ななめジャンプ強斬りを使おう。もしも飛び道具などを連発されて，近づくことができないのなら，同じ性質のジャンプ強蹴りで代用することができる。

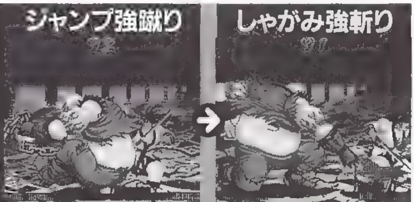
跳び込みで接近すると，相手は突きはなそうとして暴れてくる場合が多い。そこをしゃがみ弱蹴りで黙らせて，①で強制下段避けを狙う。攻撃がヒットする相手には，その後しゃがみ強斬りで追い打ちだ。

立ち弱蹴りがヒットしない相手には，いったん立ち中斬りで間合いを離したあと，反撃を誘って②をねじ込む。しゃがみ強斬りが読まれると，相手は回避＆反撃を兼ねて，跳び込んでくるようになる。そんなときは③で待ち構えて燃やしてやろう。跳び込みのあと，相手が防戦一方を決め込むなら，④を使ってヤル気をださせるのもテだ。

目押しを使った連続ジャンプ攻撃の⑤は，着地と同時に裏へ跳び上がり，相手を惑わしておいてしゃがみ強斬りを狙う。相手が慣れてきたようなら，ジャンプの回数を増やせば，引っかかってくれる可能性が高まるぞ。

近距離ななめジャンプ強斬り
- しゃがみ弱蹴り
  - 立ち弱蹴り→遠距離しゃがみ強斬り……①
  - 遠距離立ち中斬り
    - 遠距離しゃがみ強斬り……②
    - ファットブレス……③
- 投げ……④
- 近距離ななめジャンプ強斬り→遠距離しゃがみ強斬り……⑤

実戦的連続技



攻撃値 58

跳び込みの弱斬り＆蹴りとななめ強斬り（ハラ）以外なら，打点を低くさえすればしゃがみ強斬りがつながる

ガードされた直後にキャンセルできる基本技

	弱斬り	中斬り	強斬り	弱蹴り	中蹴り	強蹴り
近距離立ち	瞬	瞬	瞬	×	瞬〜後	×
遠距離立ち	瞬	×	×	×	瞬〜後	×
近距離しゃがみ	瞬	瞬	前〜瞬	×	×	②後
遠距離しゃがみ	瞬	×	前〜瞬	×	×	②後

必殺技のこだわった使い方

ファットレプリカアタック

コマンドが完成した瞬間から完全無敵状態なので，起き上がりにケズリ目的の必殺技を重ねられた場合，脱出技として使っていける。また，硬直時間の長い飛び道具を使ってきた場合，ある程度先読みになるが，奇襲攻撃としても活用できる。

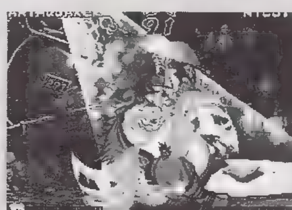

▲遠距離になると，つい飛び道具を撃ちたくなるもの，絶対見逃すな


▲ケズリ目的の必殺技は硬直が長い。脱出に成功すれば，攻撃が確実にヒットする

ファットチェーンソー

ヒットさせるよりもケズリに使ったほうが相手の体力を奪うことができるヘンな技。相手の起き上がりに重ねて使うのが基本。KOできないと手痛い反撃が待っているが，強でだしたときの最大15回ケズリが魅力的。超先読みでだせば対空技にもなる。


▲どれだけの残り体力なら相手をケズリ殺せるかは，実戦中の感覚で覚えよう


▲しゃがみ強斬りでケンセイすると相手は跳び込んでくる。そこへチェーンソーだ

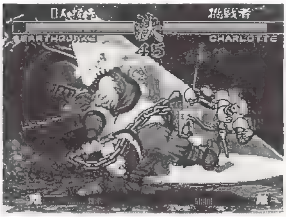
間合い別基本戦略

得意の間合い

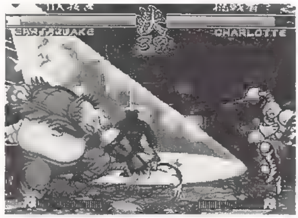
立ち&しゃがみ中斬りがギリギリ届く間合いが闘いやすい。この間合いなら，ななめジャンプ強斬りも近距離のものになるし，ファットブレスが対空技として使える。ただし，アースクェイクは前後の移動が遅いので，間合いの調節は困難。相手の動きをよく見て攻撃を選ばなければならない。もし，間合いの内側に入り込もうとしてくるなら，立ち弱蹴りで追い返す。離れようとするのであれば，しゃがみ強斬りでイッキに体力を奪ってやれ。



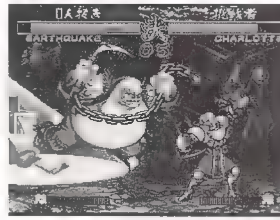
◀中斬りがギリギリ届く間合いを保っていれば、対応できない攻撃はない



▲内側に入ってこようとする相手には立ち弱蹴りが効果的だ



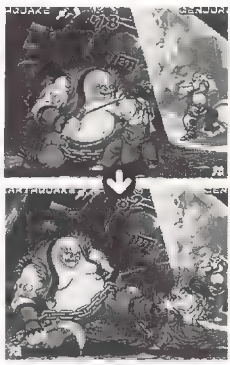
▲間合いを広げようとする相手に対しては，しゃがみ強斬りで足元を狙う



▲この間合いから跳び込めば，ななめジャンプ強斬りは近距離のものがちゃんとでてくれるので，安心して使っていける

間合いの内

しゃがんでいればアースクェイク，ガルフォード，狂死郎，幻十郎，王虎，幻庵，十兵衛，チャムチャムの8人には投げ飛ばされないので，接近戦では下段防御を兼ねてしゃがみガードをするのが得策。相手に武器の内側に入り込まれた場合，この体制のまま弱蹴りで，武器がヒットする間合いまで突き放そう。



間合いの外

しゃがみ強斬りと見せかけて他の技をだし，相手が跳び込んできたところをファットブレスで焼く。飛び道具を撃ってくるようなら，先読みが必要だが，その硬直を狙ってファットレプリカアタック。間合いをつめるときは，踏み込み→ジャンプ攻撃が効果的だ。



跳び込み

ジャンプ力があるので，空中戦では相手を上から押しツブすような形になる。近距離ならななめジャンプ強斬り，遠距離ならジャンプ強蹴りがいい。どちらの跳び込みも，ジャンプ直後から着地するまで攻撃判定が継続されるので，いちいちタイミングをはかる必要がないのが長所だ。

跳び込まれた場合，頭上に降りてくるようなら引きつけて近距離しゃがみ中斬り，手前に降りてくるならファットブレスor近距離しゃがみ弱斬り。ガードした場合は，そのあと投げられないようにしゃがみガードに移行すべし。

跳び込まれたとき



◀近距離しゃがみ中斬りは攻撃判定がすぐにでるので、引きつけてからだそう

跳び込んだとき



◀跳び込んでいってやることはただ一つ。弱蹴り、弱蹴り、弱蹴り……

素手での攻防

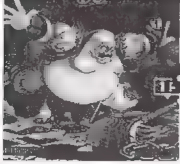
ジャンプ強パンチで跳び込んでいき，立ち弱蹴りか投げをだして，武器が補充されるまで時間を稼ぐ，というのが基本だろう。パンチ技は身長を活かして上から押さえつけるように振り下ろすタイプなので，キックが届かない間合いでケンセイとして使用するのがいい。意外とすばやく攻撃判定がでるため，相手の攻撃のでぎわを押さえることができる。遠近，弱強，立ちしゃがみに関係なく同じようなパンチ技しかないのが難点ではあるが。



◀パンチ攻撃のリーチはどれも同じなので，すばやい弱をメインに使う

素手コンビネーション

ジャンプ強パンチ



▲素手だと，間合いもジャンプ方向も関係なくこのジャンプ攻撃がだせる

しゃがみ弱蹴り



▲すばやく攻撃することができる弱蹴りで，間合いを調節

立ち弱蹴り



▲素手になると立ち弱蹴りでの強制下段避けはできなくなる

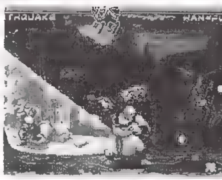
武器なし時に使える必殺技	
ファットブレス	○
ファットバウンド	○
ファットチェーンソー	×
ファットレプリカアタック	○
ファットコピー	○
アースガッデム	×

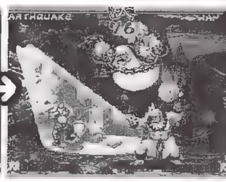
画面端での攻防

追い込んだときは，立ち弱蹴りを（簡単にヒットする相手なら）狙っていく。それ以外は弱斬りをメインに攻め，相手が耐えかねてジャンプしたところを近距離しゃがみ中斬りで落とす戦法をとろう。うかつに跳び込むと，間合いが離れないので投げられてしまうぞ。

追い込まれた場合は，どのキャラが相手でもリーチ負けしないので，しゃがみ弱斬り，立ち弱蹴りのすばやい攻撃をメインに，間合いを広げるようなケンセイ，攻撃を仕掛けていきたい。

追い込まれたとき

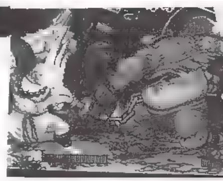


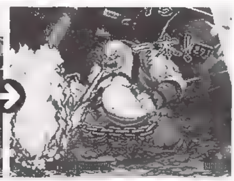


◀ファットコピー対策がされていなければ，これでも逃げることが可能。三角跳びから近距離ななめジャンプ強斬りというテもあるぞ

追い込んだとき

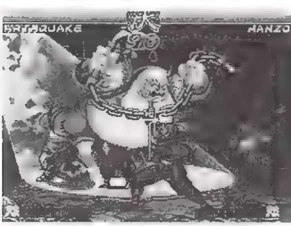
▶威力はないもののスキが少ない弱攻撃でケンセイし，跳び込みを誘う。相手の残り体力が少なければファットブレスでケズれ



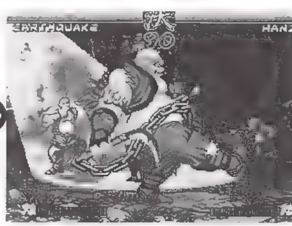


これを読めばあなたの蹴りもヒットするようになる

特定の間合いで立ち弱蹴りをだすと，相手を強制的に下段避けさせることができ，そのときに振り上げた足が，跳び上がった相手にヒットする。例外は覇王丸，王虎，チャムチャム，2Pガルフォード，2Pナコルル，2P幻庵で，2回連続で弱蹴りをださないとヒットさせられない。2回目の弱蹴りをだすコツは，跳び上がった相手が着地したら攻撃をだすようにすること。失敗しても再び相手が下段避けで跳び上がるか，ガードしてくれるのでリスクはない。



▲近距離ななめジャンプ強斬りで接近するのが一番安全。ただし画面端は危険



▲こんなふうに，相手は強制的に下段避けを行なう。間合い調節はしゃがみ弱蹴りで



▲食らった相手が「あ゛っ」と言っている間にしゃがみ強斬りをたたき込むもヨシ

キャラ別攻略法

必勝のポイントは，いかにしてしゃがみ強斬りをねじ込むかだ。各キャラごとにスキのある攻撃をしっかり覚え，確実にヒットさせていこう。空振りは死を意味する。失敗は許されないのだ。

vs 覇王丸

弧月斬に勝てる可能性がある近距離ななめジャンプ強斬りで跳び込むか，しゃがみ中斬りを中心に闘う。跳び込まれたときは，対空に失敗すると気絶させられるので無理せずガード。



▲踏み込みで弧月斬を誘い，しゃがみ強斬り。弧月斬をだしてこなければ，跳び込め

vs ナコルル

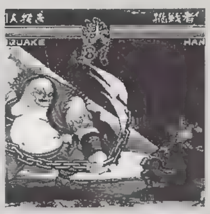
アンヌムツベで足元をすくわれる可能性がある弱斬りは使わずに，立ち&しゃがみの中斬りをメインにする。アペフチカムイリムセによるケズリは，終了時にしゃがみ強斬りが入る。



▲2Pで乱入した場合は立ち弱蹴りが生きてくる。接近戦で使おう

vs 服部半蔵

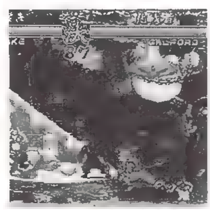
動きが速くスキさえあればモズ落としを狙ってくるため，踏み込みにはしゃがみ弱蹴りでケンセイする。キャンセル爆炎龍は，炎がでる前にしゃがみ強斬りが入るので，半蔵の足払いをガードしたあとはすかさずボタン連打だ。



◀遠距離から爆炎龍を撃たれると面倒なので，接近戦を心掛ける。撃ってきそうならファットレプリカアタックだ

vs ガルフォード

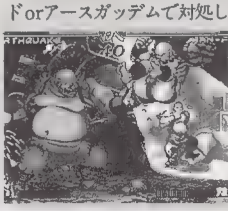
レプリカドッグ以外のパピィ攻撃は遠距離しゃがみ強斬りで犬ごと斬ることができる。が，キャンセルでだされるとツライので，それ以外のときを狙え。ジャンプ力がある相手の跳び込みには，対空技しゃがみ中斬りがキマる。



◀半蔵よりも飛び道具（パピィ攻撃を含む）を使うことが多いので，ファットレプリカアタックをキメやすい

vs 王虎

うかつなしゃがみ強斬りは，真気功爆転法で回避&反撃されてしまう。気功旋風撃などのスキが大きい攻撃をガードしたあとに狙っていこう。王虎はジャンプ力がなく跳び込みが低いので，こちらの対空技が間に合わない。ガードorアースガッデムで対処していけ。



◀ケツで跳び込まれても，アースガッデムならつかむことができる

vs 橘 右京

ジャンプ後にだすつばめ返しは，ジャンプ強蹴りを昇りでだして空中で落とす。それ以外のつばめ返しは，踏み込みとガードをくり返して，とにかく間合いをつめよう。中間距離ならガード後，降りてくる相手をしゃがみ強斬りで捕えることができるぞ。



◀地上戦では，相手より攻撃範囲が長いしゃがみ中斬りをメインにする

vs 千両狂死郎

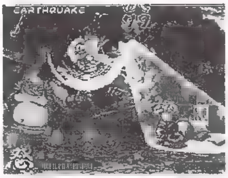
地上戦のリーチは勝っているので普通に闘えるが，こちらの攻撃に合わせて跳尾獅子をだしてくるなら，弱攻撃で誘って，ガード後にしゃがみ強斬り。相手は空中戦を得意とするが，近距離ななめジャンプ強斬りなら落とされないので，これを起点に攻めよう。



◀跳び込みに合わせて武器破壊必殺技を使われても，これなら勝てる（弱）

VS 不知火幻庵

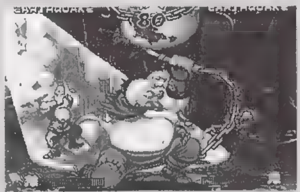
近距離ななめジャンプ強斬りが落とされてしまうため，相手の硬直中以外は跳び込めない。近寄らせるとやっかいなので，遠距離しゃがみ中&強斬りをメインに遠距離戦を心掛けよう。それでも接近された場合は，ガード→弱蹴りの連係で追い返せ。



◀肉転突きは強ならアースガッデムでつかめる。チャンスは逃すな

VS アースクェイク

立ち弱斬りのケンセイが，攻撃をだそうとしている相手にヒットする。つまり，先にだした者勝ち。ただし，ボタンを連打するとファットチェーンソーが暴発してしまうので注意。



▲跳び込みは空中で落とそうとすると負けるので，地上でしゃがみ中斬りを使え

VS 柳生十兵衛

水月刀の連発に跳び込むと，空中でキレイに落とされる。踏み込みを使って，地上で間合いをつめていこう。近づければ，水月刀をガード後にしゃがみ強斬りが入るぞ。近距離戦では二ツ角羅刀などからの投げをしゃがんで阻止しつつ，しゃがみ強斬りを当てる。



◀水月刀を連発で撃たれたら、耐え忍んで踏み込み→ガードをくり返す

VS シャルロット

遠距離立ち中斬りで跳び込みをケンセイしつつ，しゃがみ中斬りと立ち弱蹴りで攻める。跳び込まれたら，昇り近距離ななめジャンプ強斬りが有効。攻めのパターンが単調なら，タイミングをはかってファットブレスでも可。



◀スプラッシュファーントは下段無敵なので、しゃがみ強斬りは通用しない。立ち中斬りを使って、はたいてやれ

VS 牙神幻十郎

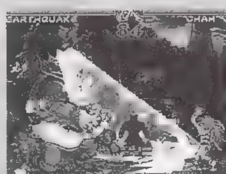
跳び込みからの連続技がコワイので対空技を確実に当て，落としづらい遠距離からの跳び込みはガードするように。三連殺にはしゃがみ強斬りが有効だが，キャンセルでだされた場合は反撃できない。めくりなら，キャラが重なったときに投げてしまおう。



◀桜華斬は、近距離でガードできればしゃがみ強斬りで反撃可能

VS チャムチャム

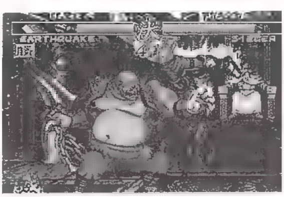
パクパク攻撃には相打ち覚悟でしゃがみ強斬り。とびひっかきは立ち中斬り（めくりならしゃがみ中斬り）で直接落とせるし，ガード後しゃがみ強斬りを入れることもできるのでコワくない。近距離戦では，立ち弱蹴りでしゃがみ強蹴りをケンセイしつつ闘おう。



◀ブーメラン投げを使ってきそうな距離なら、迷わずしゃがみ強斬りだ

VS ナインハルト・ズィーガー

ブリッツ・イェーガーは，めくりならしゃがみ中斬りで迎撃できるので，跳んできた高さで判断し，対応していこう。不意に足元を襲ってくるヴォルフ・ファンゲンはガード後反撃可能。



▲アースガッデムで直接ブリッツ・イェーガーをつかんでしまうこともできる

VS 花諷院 和狆

跳ばせて落とすのが相手の戦法。式神霊符・雷は伏せ，式神霊符・炎は下段避けでかわしつつ近寄る。近距離戦ではしゃがみ中斬りに注意し，その間合いの外から立ち&しゃがみ中斬りを使って攻めよう。和狆の跳び込みは，地上では落とせない。空中で迎撃せよ。



◀相手の対空技はななめ上に向いているので、背後に回り込むことが可能

VS 黒子

つかず離れずの間合いで，黒子が飛び道具を撃つモーションにしゃがみ強斬りをぶち当てたい。近距離戦では強制下段避けが通用するので，立ち弱蹴りで押しだし，間合いを確保すべし。



▲中間〜遠距離からの黒子乱舞はしゃがみ中斬りで転ばせて，立ち弱蹴りを重ねよう

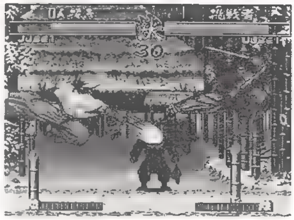


対戦攻略

柳生十兵衛
JUBEI YAGYU

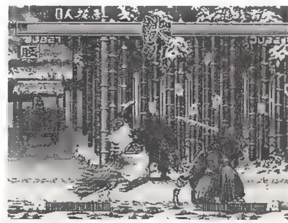
こんなキャラだ!! 跳び込みと連続技で勝利をつかめ！

二刀流のためか，地上でだす技は全体的にスキが大きい。そのかわり空中戦の強さが抜群なので，積極的に跳び込んで攻めていこう。相手のリーチぎりぎりでのフェイントやケンセイをうまく利用して大技を誘いだし，そのスキに跳び込むのだ。地上戦では踏み込みや二ッ角羅刀・改を使いこなして相手をホンロウし，投げやコンビネーションに持ち込みたい。



▲威力の大きい強斬り，リーチのある中斬り，下方に強い中蹴り。ジャンプ攻撃は多彩かつ強力

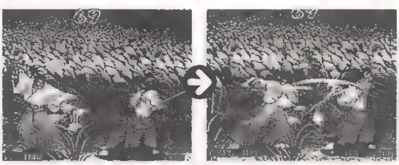
▼リーチが短いので，踏み込みは積極的に活用したい。二ッ角羅刀と合わせて使い，相手を惑わせ！



有効な基本技

遠距離立ち弱斬り

全般的に技をだしたあとのスキが大きい十兵衛にとって，唯一安心して使える技がコレ。リーチがあるので一歩踏み込んで相手の大技のでぎわをツブしたり，何発かケンセイでだしてからジャンプ攻撃に移るなど，フェイント・攻撃の両面に利用できる。



▲相手が技のモーションに入っていても……

▲こちらの攻撃が先に命中するぞ

しゃがみ中斬り

十兵衛の中攻撃の中で，もっともリーチが長い技。ただし，技のあとのスキが大きいので，空振りすると反撃を食らいやすい。遠距離立ち弱攻撃のフェイントに交えてだしたり，キャンセルで必殺技につなげてスキをつくらないようにしよう。



▲だしたあと，すかさずキャンセルして

▼喝咄　水月刀や二ッ角羅刀・改につなげよう

ジャンプ中斬り

攻・防のカナメとなる技だ。垂直ジャンプからのコレは強力な対空技となり，ななめジャンプからだせば相手の対空技を正面でツブすことさえある。近距離戦でだすリーチぎりぎりの垂直ジャンプ中斬りは，ケンセイと追撃の撃墜に効果を発揮するぞ。

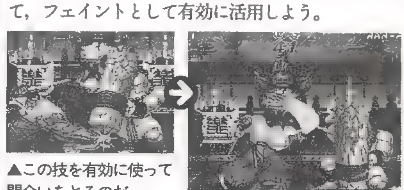


▲この技で跳び込むのが十兵衛の基本

▲さまざまなコンビネーションにつなげていこう

しゃがみ弱蹴り

リーチのなさが難点だが，連発できるのは大きい。接近戦になったらわざと連打し，何発か空振りしてみせてからしゃがみ中蹴り（敵を転ばせられる）やしゃがみ中斬りなどにコンビネーションでつなげるといいだろう。近距離立ち弱蹴りと合わせて，フェイントとして有効に活用しよう。



▲この技を有効に使って間合いをとるのだ

コンビネーション

- ジャンプ中斬り→しゃがみ中斬り→弱・喝咄 水月刀 …… ①
- ジャンプ中斬り→しゃがみ中斬り→弱・ニッ角羅刀・改→投げ …… ②
- ジャンプ中斬り→しゃがみ弱蹴り→しゃがみ中蹴り→弱・喝咄 水月刀 …… ③
- ジャンプ中斬り→しゃがみ弱蹴り×2~3→遠距離立ち強斬り …… ④
- ジャンプ中斬り→しゃがみ弱蹴り×2~3→しゃがみ弱斬り …… ⑤
- 踏み込み弱蹴り→しゃがみ中蹴り→弱・喝咄 水月刀 …… ⑥

コンビネーションはジャンプ攻撃からが基本。間合いが近ければジャンプ強斬りやジャンプ中蹴りを使おう。

①~⑤はバリエーションの例なので，ランダムに使いわけて相手を混乱させたい。②はしゃがみ中斬りの先が当たる距離でだせば，弱・ニッ角羅刀・改が敵の前で停まることを利用した技だ。ガードの固い敵を投げてしまおう。

①，③は手軽なケズリ・パターン。相手の体力がわずかなら，最後を八相発破に変えてケズリ殺そう。スキの少ない強・八相発破を使うのがベストだ。

④，⑤のしゃがみ弱蹴りは，わざと数発空振りしてみせて相手の反撃を誘おう。④の最後はしゃがみ中斬り→喝咄 水月刀に変えてみてもいい。⑤は弱蹴りが空振りする間合いから，リーチのあるしゃがみ弱斬りにつなげる。すばやく反撃してくる相手に有効だ。

⑥は⑤までと同じような技を踏み込み攻撃から使うもの。①~⑤を参考に変化をつけていこう。

実戦的連続技

ジャンプ中斬り → しゃがみ中斬り



攻撃力 39

連続技の基本中の基本。キャラと間合いによっては，このあと弱・喝咄 水月刀が入ることもある。

ガードされた直後にキャンセルできる基本技

	弱斬り	中斬り	強斬り	弱蹴り	中蹴り	強蹴り
近距離立ち	瞬	瞬	瞬	×	×	瞬~後
遠距離立ち	瞬	前~瞬	瞬	×	×	瞬~後
近距離しゃがみ	×	瞬	瞬	×	瞬~後	①瞬~後
遠距離しゃがみ	×	瞬	瞬	×	瞬~後	①瞬~後

必殺技のこだわった使い方

ニッ角羅刀・改

体力の残り少ない相手をケズるか，寸前で止めて投げるのが本来の使いかた。弱からの投げは警戒されるが，中・強から投げる者は少ない。間合いの見切りに自信があるなら，ぜひ利用したい。しゃがみ中斬りから喝咄 水月刀をだすと見せて，反応して跳んだ相手の下を弱でくぐり，うしろから斬るのも有効な戦法だ。

かなりキビシイが対空技としても使える。相手の落ちぎわに内側に入り，肩が相手の真下に当たるようにすればOKだ。0.1秒の無敵にかけろ!

なお，近距離立ち強斬り→ニッ角羅刀（強→中→弱の順に入る相手が多くなる）の連続技はじつに強力であることを書き添えておく。



▲このぐらいのタイミングでだして……



▲うまく真下にもぐりこんで肩を当てれば……



▲ちゃんと対空技になってくれるのだ

柳生心眼刀

使うこと自体がこだわりのような技だが，遠距離立ち斬り攻撃やジャンプ斬り攻撃が強力なキャラ相手には，この技を見せることがケンセイになる。地上戦では覇王丸やシャルロット，対空ではガルフォード&服部半蔵にとくに有効だ。なお，身体のうしろ半分には食らい判定がのこっているので，相手のジャンプ斬りの先端をつかむように心がけ，遠距離では確実につかんでいきたい。

ケンセイ効果を期待しない場合はひたすら技を隠しておき，相手が完全に存在を忘れたころに対空技として利用しよう。とはいえ相手が立ち斬り攻撃をだすと信じ，いちかばちかの勝負に賭けるのも，美しい闘いかたではあるが。



◀めくり攻撃もつかめるなら心強いのだが……

間合い別基本戦略

得意の間合い

しゃがみ中斬りの先端が当たるぐらいが闘いやすい。この間合いだと，弱・二ッ角羅刀・改と踏み込みからの攻撃&投げに反応されにくく，またジャンプ攻撃に強斬りが使えるので攻撃のバリエーションが広がるのだ。



▲しゃがみ中斬りのあとは，キャンセル喝咄　水月刀や弱・二ッ角羅刀・改，垂直or後方ジャンプ中斬りなどにつなぐといい

技自体がフェイントである遠距離立ち強斬り&しゃがみ強斬りや，相手の直前で止まる弱・二ッ角羅刀・改にときどき強を混ぜてみたり，といった奇襲戦法も効果的。とにかく相手を受け身に回らせて，跳び込みのチャンスをつくっていこう。

リーチの長い立ち攻撃を主体とする相手には，技のでぎわを少しずつ前にでながらの立ち弱斬りで抑え込んでいく戦法も有効だ。

相手の跳び込み対策には，着地への反撃を食らいにくい垂直ジャンプ中斬りが便利。踏み込みや退き込みも活用してうまく相手の間合いをはずし，大技を空振りさせるように仕向けよう。

▼怒り頂点状態の近距離立ち強斬りは体力の約半分を奪う。敵が目の前に落ちてくるようなチャンスがあれば，確実にキメよう

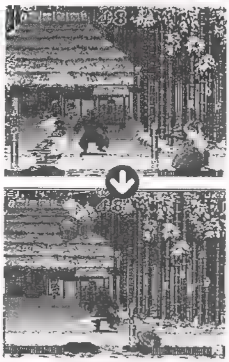




▲強・二ッ角羅刀・改や柳生心眼刀は，相手が忘れたころに使うと，ときどきキマる。読まれると簡単にかわされるので注意！

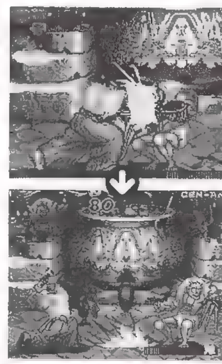
間合いの外

間合いが離れてしまった場合，スキの大きい喝咄　水月刀の乱発は避けて，跳び込みや踏み込みで間合いをつめることを考えよう。とくに，ギリギリで相手に届くジャンプ中斬りはかなり強力だ。強や中の二ッ角羅刀を利用するのもいいだろう。進む距離をうまく見切れば，相手の反撃も誘えるぞ。



間合いの内

しゃがみ弱蹴り主体のコンビネーションで，相手をケズりつつ弾きだしてしまおう。この間合いでは，近距離立ち中斬りが使える。攻撃判定の出現が早いこの技は，相手の接近阻止やくぐり対空に有効なうえ，地上ならば弱・喝咄　水月刀へつなぐことも可能だ。

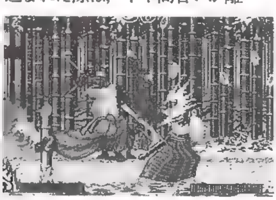


跳び込み

ジャンプ攻撃は対空技にもなる中斬りが基本だが，間合いが近い場合は強斬り，あるいは下方向に強い中蹴りを使うといいだろう。

跳び込まれた際は，やや間合いが離れていれば垂直ジャンプ中斬りだけで十分。地上で返す場合は遠距離立ち強斬りがいい。めくってきた場合は，近距離立ち中斬りでうしろから落とすのが確実だ。

跳び込んだ場合



▲怒り頂点状態のジャンプ強斬り→弱・二ッ角羅刀・改の連続技は超強力だ

▼ジャンプ中蹴りからも中斬りと同じコンビネーションにつなげられる



跳び込まれた場合



◀これくらい相手が有利に見えても，こちらの中斬りが勝つのだ

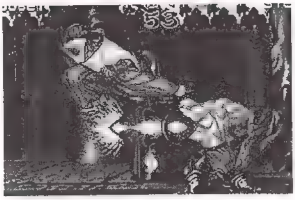


◀高い攻撃値を誇る遠距離立ち強斬り。タイミングをおぼえて使いこなせ

素手での攻防

武器がないと，必殺技がまったく使えなくなる。ただし，威力はないものの，蹴り技は武器あり時と同じ形で使えるので，逃げ回りつつ相手の接近に合わせてカウンター的に跳び込むか，あるいは積極的にふところに跳び込むか……とにかく，徹底的な遠距離か至近距離を維持しよう。

跳び込みの際には，ジャンプ中蹴りが最適。昇り強パンチ&蹴りは一応は対空攻撃になる。地上では，基本技の中でも攻撃判定の出現が早い立ち&しゃがみ弱蹴りを使い，しゃがみ中蹴りにつなぐといい。不意をついての垂直ジャンプ攻撃で間合いを開けるのも一興だ。意外にリーチがある遠距離立ち強パンチも使えないことはないが，むしろ再度跳び込むことをオススメする。



▲いかに敵の武器の間合いの内側に入り込むかがカギ。徹底的に攻めつづけるか，逃げ回りながらいきなり接近してカウンターでのコンビネーション攻撃を狙うか

素手コンビネーション

しゃがみ弱蹴り×1〜3



▲基本的に武器を持っているときと同じ。ジャンプや踏み込みからだそう

→

しゃがみ中蹴り



▲喝咄　水月刀を撃てないので，できるだけ遠い間合いから当てるように

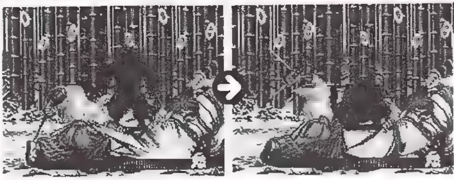
武器なし時に使える必殺技	
喝咄　水月刀	×
二ッ角羅刀・改	×
柳生心眼刀	×
八相発破	×
絶　水月刀	×

画面端での攻防

追いつめた場合は，八相発破が多くキマる。意外な量をケズるので，相打ちOKで使ってみるといい（とくに強）。なお，喝咄　水月刀は間合いを離せないため，使用は厳禁。二ッ角羅刀も画面端に相手の背中がついた時点でガードされるケースが多いので，気をつけて使うように。

逆に追いつめられた場合は，ガードに徹しつつ跳び込みの機会をうかがおう。ただし，画面端ではジャンプ攻撃が投げ返されやすいので注意。

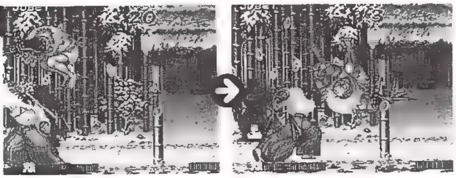
追いつめたとき



◀追いつめて喝咄水月刀を撃っても，相手はバックしてくれない。水月刀を使わないコンビネーションを主体にして攻めよう

追いつめられたとき

▶投げ返しのときは，斬りボタンではなく蹴りボタンを連打すべし。八相発破になる心配がなく，確実に投げられるからだ



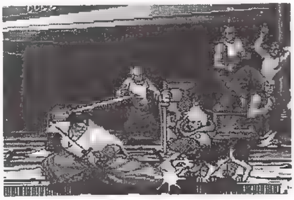
踏み込み攻撃の利用価値

踏み込みと二ッ角羅刀・改のポーズはよく似ている。これを利用すると，踏み込みと見せて相手が反撃しかけたところに二ッ角羅刀を当てたり，逆に二ッ角羅刀と見せて，ガードしたところを投げてしまったりすることができるのだ。踏み込み攻撃自体には弱蹴りぐらいしか有効な技がないので，おもに相手に対する2択の脅しや，単なる高速移動の手段として使っていこう。



▲左が踏み込み，右が二ッ角羅刀・改。ポーズが同じなので，戦闘中にまちがえることがある。相手の攻撃間合いに入る直前に急停止して，反撃を誘う戦法も有効だ。

▼踏み込みからの弱蹴りはしゃがみ弱蹴りになるので，有効なコンビネーションにつながる。このあたりの距離からだして，敵の体力をケズってしまおう

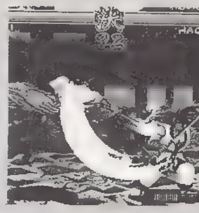


キャラ別攻略法

ジャンプ攻撃からのバリエーションの多彩さと，地上でのケンセイ＆カクラン技が主戦力なので，対空技の豊富な相手は鬼門。それをのぞけば得手・不得手はないので，つねに敵の意表をつく闘いかたを心がけろ。

VS 覇王丸

柳生心眼刀でのケンセイを利用して相手の遠距離立ち強斬りを封じつつ間合いを保ち，ジャンプ中斬りでの跳び込みを中心に攻めよう。間合いが遠いからといって喝咄　水月刀を撃つと烈震斬で反撃されることがあるので注意。



◀ジャンプ中斬りは，間合いとタイミングしだいでは弧月斬にさえ勝てる。剣先がギリギリ届く間合いを見切れ！

VS ナコルル

しゃがみ中斬りのタイミングを読まれると，アンヌムツベを合わされる可能性が高い。しゃがみ弱斬りやしゃがみ中蹴りなどを併用して，的をしぼらせないようにしよう。なお，ぬいぐるみに対しては喝咄　水月刀がベター。



◀ナコルルのしゃがみ強斬り＆強蹴りは，ほとんどのジャンプ攻撃を落とすがスキも大きい。相手の読みをはずせ！

VS 服部半蔵

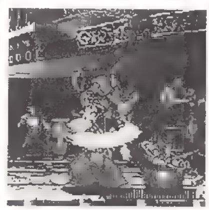
半蔵はジャンプの軌道が高い。跳び込みを読まれると容易に反撃されるので，踏み込みや退き込み，二ッ角羅刀・改なども駆使して地上でカクランしよう。しゃがみ中斬りの間合いの少し内側，爆炎龍をださせずに攻撃がつづけられる間合いをキープしていきたい。



◀うつせみ地斬をガードできれば，しゃがみ強斬りが当たるぞ

VS ガルフォード

跳んでばかりいるとレプリカドッグで確実に落とされる。半蔵と同じく地上で動いてのカクランを重視し（ストライクヘッズのケンセイにもなる），相手がジャンプしたら確実に垂直＆バックジャンプ中斬りで撃墜しよう。



◀レプリカアタックはガード後に少し前進しての遠距離立ち中斬りが届く。半蔵のうつせみ天舞にも有効だ

VS 王虎

王虎のしゃがみ中斬りの間合いは十兵衛とほぼ同じ。空振りすると確実に反撃を食らうので，むしろ真気功爆転法＆ジャンプ中蹴り対策を兼ねて垂直ジャンプ中斬りを多めに使ってみよう。近距離立ち強斬りの対空はまず無理だ。



◀間合いの内側でアセって反撃しようとすると，強力な攻撃がくる。敵の技の合い間に小技を確実に当てていこう

VS 橘　右京

遠距離ではつばめ返しと残像踏み込み斬りを持つ右京が有利。得意の間合いをできるだけ保ちつつ闘おう。不用意なジャンプは，後方ジャンプつばめ返しのいいマト。残像踏み込み斬り対策に，2段目の攻撃がある遠距離立ち強攻撃を見せ技として使うのもいい。



◀右京の対空技である立ち強斬りには，ジャンプ中斬りもかなわない

VS 千両狂死郎

跳尾獅子＆遠距離立ち強斬りのリーチの外を基本の間合いとし，ジャンプや踏み込みで敵の武器の内側にすばやく入り込んで闘おう。しゃがみ中斬りからの喝咄　水月刀は跳尾獅子でかわされるので，乱用は禁物。



◀跳尾獅子は垂直ジャンプ中斬りで落とすか，技のもどりのあとに踏み込んで投げる。火炎曲舞もガード後に投げろ

VS 不知火幻庵

幻庵はあらゆる局面に対応できる豊富な対空技を持っているので，跳び込むのは相手をカクランした場合のみにしよう。彼のしゃがみ中斬りは速くスキがない。その間合いの外から立ち弱蹴りやしゃがみ弱斬りをケンセイに使って，強引にスキをつくるのだ。



◀この位置から弱攻撃をだし、技のでぎわをツブして接近しろ！

VS アースクェイク

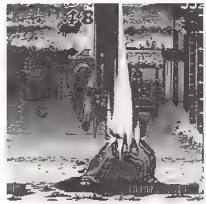
すさまじいリーチを持つしゃがみ&遠距離立ち強斬りを避けるため，ジャンプを多用してつねにこちらの攻撃の届く位置をキープしよう。二ッ角羅刀・改や踏み込みから投げる場合，間合いは外見よりもせまいので注意。



◀コンビネーションやジャンプ攻撃をいろいろ使いわけて反撃を誘おう。しゃがみ強斬りには下段避けが効果的

VS 柳生十兵衛

相手の跳び込みをどこまで確実に落とし，またコンビネーションにバリエーションをつけられるかの勝負になる。なお，ジャンプで斬り攻撃を使うと柳生　心眼刀で取られる危険があるので，基本的に蹴りを使用すること。



◀強・二ッ角羅刀・改は絶対に使わないように。ガードされたら、近距離立ち強斬りからの恐怖の連続技のエジキだ

VS シャルロット

リーチのある立ち斬り攻撃に対しては先読みの柳生　心眼刀か立ち弱斬りを，強力なジャンプ中斬りには柳生心眼刀を使うことで相手の行動をある程度封じられる。跳び込みには対空攻撃に強いジャンプ中斬りをメインに。



◀強力なジャンプ中斬りに対しては、先読みの垂直ジャンプ中斬りか柳生　心眼刀でなければ迎撃は困難

VS 牙神幻十郎

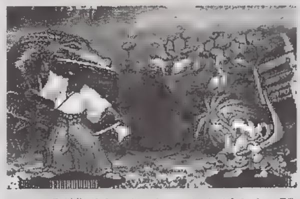
三連殺は強さによってはめくりガードが必要になる。先読みのしゃがみ中斬りができない場合，アブない間合いになったらバックジャンプで逃げるのが賢明。怒り頂点状態では五光斬が対空になるので跳び込みはひかえよう。



◀幻十郎のジャンプ強キックは強い。ジャンプ中斬りで上から押さえつけるか、立ち強斬りにかける

VS チャムチャム

チャムチャムのとびひっかき&ジャンプ攻撃は，バックジャンプ中斬りで確実に落としていこう。スライディングに対しては，届く前にツブせるしゃがみ弱斬りが有効だ。



▲この距離が中・とびひっかきがめくる間合い。弱・強もおぼえよう

VS ナインハルト・ズィーガー

しゃがみ中蹴り→すばやくキャンセル弱・喝咄水月刀はら，ファイヤー・ストゥームに弾き返される心配はない。ヴルカーン・エクスプロイズンでケズられる中間距離はさけて，積極的に近づいて攻めよう。立ちガード不可のヴォルフ・ファンゲンは要注意。



◀ズィーガーの武器破壊技は追尾式の対空。怒り頂点時にジャンプは厳禁

VS 花諷院　和狆

離れていると，飛び道具で一方的に攻撃される。2種類の式神霊符のタイミングを計り，対空技をださせるスキを与えず早めに跳び込もう。なお和狆のジャンプ強斬りは真下に攻撃判定を持つ。地上で落とそうとすると危険だ。



◀この位置からの跳び込みはしゃがみ強斬りに勝てるが、心乱呪符だと相打ちの可能性がある。相手を見て使おう

VS 黒子

とにかく十兵衛の得意な間合いで闘うしかない。遠距離立ち弱斬りでのケンセイを交え，跳び込みと踏み込み前転，二ッ角羅刀・改を駆使して相手が反応する前にこちらの攻撃をたたきこもう。ジャンプ中斬りはやはり有効だ。



◀つぎのこちらの行動を読ませないように。中途半端な間合いの飛び道具でもしゃがみ強斬りの乱発でも何でもアリ

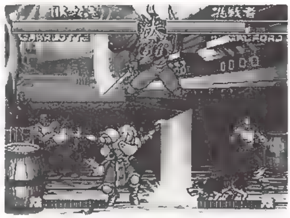


対戦攻略
シャルロット
CHARLOTTE

こんなキャラだ!! 高飛車な態度で相手を本気にさせる

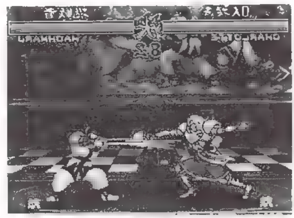
レイピアは「斬る」のではなく「突き刺す」武器だ。よって，普通の刀などよりも技のでるスピードが速く，リーチも長い。また，ヨロイを着ているわりにはフットワークもよく，初心者には扱いやすいキャラだろう。

そのかわり必殺技は，間合いの見切りや攻撃タイミングなど，使い手の技術が要求される。単純作業をくり返す「サルロット」では勝てないのだ。



▲ただ攻撃をだしているだけでもかなり強いので，一見大味なキャラに思えるが，常勝を目指すならそれなりに技術が必要

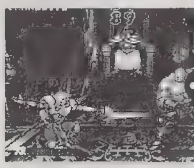
▼斬り攻撃よりも突き刺す攻撃のほうが直線的。相手をとらえる速さにハッキリとしたちがいが見られる



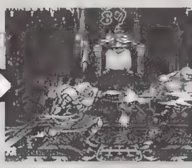
有効な基本技

遠距離立ち中斬り

技がでるスピードとリーチの両方を考えた場合にもっとも使いやすい基本技で，ケンセイの軸となる。同じ中斬りでも，立ちとしゃがみでかなりリーチがちがうので，射程の短いしゃがみ弱or中斬りで相手の攻撃を誘っておいて，立ち中斬りで突いていこう。



▲しゃがみ斬りでケンセイしておいて……



▲立ち中斬りをだすと急に攻撃が伸びたように見える

遠距離立ち強斬り

見た目にはリーチがありそうに思えるが，地上にいる相手にはなかなか当たらない。むしろ，遠距離対空用に使うのがいいだろう。ただし，攻撃判定の出現が遅いうえに，空振りしたときのスキも大きい。使うときは早めに，そして確実に当てるように。



▲遠距離からの跳び込み対策にはコレだけでOK

▼外見とは裏腹に，地上でのリーチはさほど長くない



遠距離しゃがみ強斬り

カウンターで一発を狙うなら，遠距離立ち中斬りよりもこちらがオススメ。立ちガードでも防がれてしまうが，攻撃判定が地面スレスレにあるので，踏み込み前転や上段無敵の突進技などを迎撃することが可能。空振りしたらキャンセル必殺技でフォロー。



▲ケンセイの合い間に使用すると効果的だ

▼近遠どちらの距離でも関係なく対空能力がある

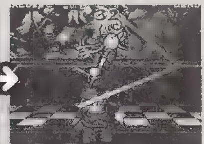


ジャンプ強斬り

近距離からの跳び込みに使う。攻撃力が高いのはもちろんのこと，ある一定の距離内で使うと攻撃が相手の背後に当たってめくり攻撃になる。打点を低くすれば，伏せでも避けられないのがうれしい。ヒットしたら，そのまましゃがみ強斬りにつなげたい。



▲このくらいの間合いから跳び込めば……



▲相手の背後に攻撃がヒットする

コンビネーション

- ジャンプ強斬り→遠距離しゃがみ弱蹴り→遠距離立ち中斬り……①
- ジャンプ強斬り→遠距離しゃがみ弱蹴り→遠距離しゃがみ強斬り‥②
- ジャンプ強斬り→ジャンプ強斬り→ジャンプ強斬り……③
- 遠距離しゃがみ弱斬り→遠距離立ち中斬り→トライスラッシュ……④
- 遠距離しゃがみ弱斬り→遠距離立ち中斬り→スプラッシュグラデイション‥⑤
- 遠距離立ち強斬り→弱・スプラッシュファーント→弱・パワーグラデーション……⑥

相手のだす対空技ごとたたき斬ることができるジャンプ強斬りをコンビネーションの起点にしよう。

①②は，遠距離立ち中斬りと遠距離しゃがみ強斬りのリーチ差で相手を惑わせるもの。うまく使いわけたい。

③は，心理的に相手を追いつめるコンビネーション。こちらのジャンプ攻撃は，地上で迎撃しようと思ってもそう簡単には落とせないもの。そのうち相手は空中で落とそうとしてくるはずだ。そこを，ジャンプ直後（昇り）に攻撃をだして迎撃すればいい。

④は地上戦で使用。ケンセイの遠距離立ち中斬りがヒットしたらキャンセルで飛び道具を撃ち，体力をケズる。

⑤は，④でトライスラッシュを撃ったときに跳び込んでくるような相手に効果的。ただし遠距離立ち中斬りにキャンセルをかけて使うとバレやすい。

⑥は，遠距離立ち強斬りを空振りしたときのフォロー。空キャンセルで必殺技をだしてスキをカバーするわけだ。もしガードされても，反撃に対して弱パワーグラデーションで対抗できる。

実戦的連続技

ジャンプ中斬り → 遠距離立ち中斬り



攻撃値 35

ジャンプ強斬り→しゃがみ強斬りも連続技だが，打点を低くする必要があるので，通常はこちらを狙っていけ

ガードされた直後にキャンセルできる基本技

	弱斬り	中斬り	強斬り	弱蹴り	中蹴り	強蹴り
近距離立ち	×	瞬	×	×	×	×
遠距離立ち	瞬	瞬	瞬	×	×	×
近距離しゃがみ	×	×	×	後	×	瞬～中
遠距離しゃがみ	瞬	瞬	×	後	×	瞬～中

必殺技のこだわった使い方

ぬいぐるみ

ぬいぐるみになると投げられ判定がなくなり，基本技もでなくなる。それを利用して，弱スプラッシュファーントを奇襲的に使っていくといい。ぬいぐるみは基本技で中断されないので，連打系コマンドを入力していても，相手にバレにくいのだ。



▲普通にだそうとすると，必ず基本技がでて相手との距離が離れてしまう



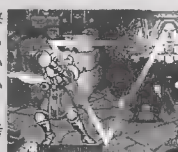
▲ぬいぐるみを利用すればこんな近くからでも弱スプラッシュファーントがだせるぞ

トライスラッシュ

単独で撃つと弾がでるまでにスキが大きくて危険。かならず空キャンセルを使うようにしよう。

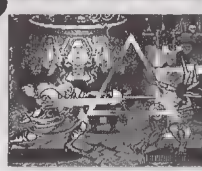
弾自体の性能はかなりいい。攻撃判定は大きく，撃ちだす位置も高い。弱なら飛行速度が遅いので，技のモーションを見た相手があわてて跳んできたところに当たって，対空技のかわりとしても使える。

▶この高さに攻撃判定をだされると，跳び込めないキャラクターもいるくらい。だすときは硬直時間を考えて間合いは広く





◀反応よく跳び込んでくれると，対空技へと早変わり



◀何もしてこなかった場合も，視覚的に相手プレイヤーをだませる

また，弾のグラフィックが消えるよりも早く攻撃判定が消えるため，相手がだまされてガードを固めたところで間合いを調節する……といったコンビネーションもおもしろい。

間合い別基本戦略

得意の間合い

遠距離用の攻撃がだせる間合いから遠距離立ち中斬りがギリギリとどく間合いまでがもっとも闘いやすい。

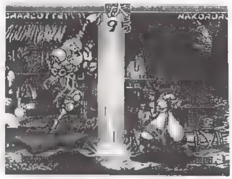
地上の技はとにかく攻撃判定の出現が早いので，相手が攻撃をだそうとするところを斬り技で止めつつ，たまに強斬りをだして大ダメージを狙おう。

ジャンプの距離が短いため，強斬りで跳び込む場合もこの間合いがベスト。そこから，遠距離立ち弱斬りやめくりジャンプ強斬りなどへつなげるコンビネーションを使うのだ。

ただし，必殺技はどれもこの間合いでは使わないほうがいい。



◀遠距離用の攻撃がでる間合いなら、攻撃が当たり負けることはない。ガンガンいけ



▶必殺技を使うなら、もっと広い間合いが必要。この距離だと反撃される



▶この間合いからジャンプ強斬りで跳び込みを仕掛けるのも一興。先手をとって攻めろ

間合いの内

近距離用の斬り技はどれもリーチがないので使いにくい。この間合いではしゃがみの蹴り技を使っていこう。跳び込めるようなら，めくりを狙ってジャンプ強斬りをだしていくのもいい。

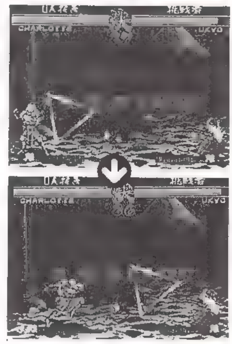
トライスラッシュは，キャンセルを利用して撃ったとしてもガード後に反撃を受けるので，絶対に使わないこと。



▲蹴り技中心にコンビネーションを組もう。奇襲で立ち強蹴りも吉

間合いの外

遠距離立ち中斬りも届かないほど離れると，意外とやることがなくなってしまう。トライスラッシュによる「跳ばせて落とす戦法」もできなくはないが，硬直が長いので直接ツブされてしまうことが多い。中トライスラッシュを撃ち，それを追いかけるように踏み込みを使って相手との間合いを縮めるのもテだ。

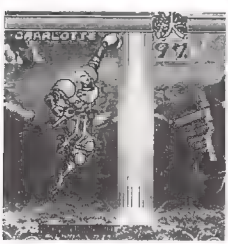


▲すみやかに得意の間合いまで近寄るのが最善策だ

跳び込み

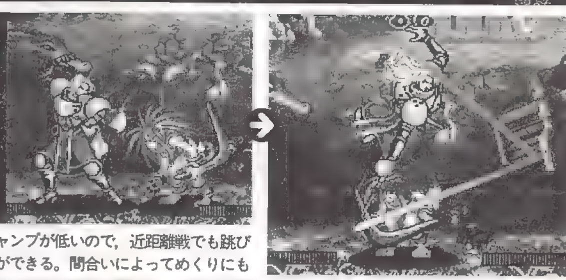
遠距離から跳び込むときはジャンプ中斬り，近距離ならジャンプ強斬りがベスト。対空に長けたキャラ相手ならジャンプ強蹴りを使っていけば迎撃されにくくなる。

跳び込まれたときは，遠距離立ち強斬りでOK。たとえ必殺技だろうが遠距離のものがでれば負けることはない。近距離で跳ばれたら，しゃがみ強斬りか弱パワーグラデーションを使え。



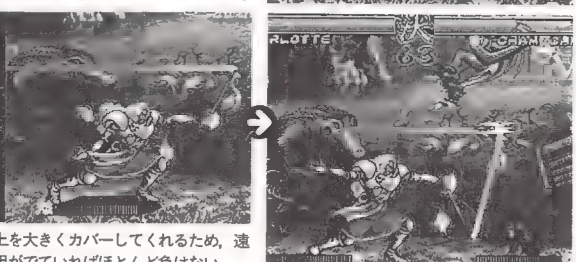
◀無敵時間のあるパワーグラデーションはどんな攻撃にも打ち勝てる。間合いに影響されない対空技

跳び込んだとき



▲ジャンプが低いので，近距離戦でも跳び込みができる。間合いによってめくりにも

跳び込まれたとき



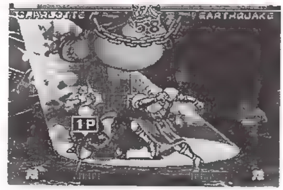
▲頭上を大きくカバーしてくれるため，遠距離用がでていればほとんど負けない

素手での攻防

武器を失うと必殺技がすべて使えなくなるし，リーチが半分以下になるため形勢が逆転してしまう。相手はここぞとばかりに攻めてくるので，以下の戦法を使ってなんとかしのぎたい。

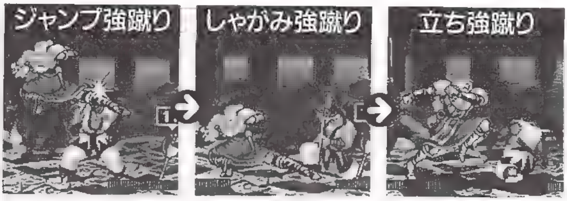
パンチ技は基本的に使えないものばかりだから，蹴り技中心で闘うことになる。ジャンプ強蹴りで跳び込んで間合いをつめたあと，しゃがみ中&強蹴りをだしていく。逆に，跳び込まれた場合は立ち弱蹴りで迎撃しよう。

相手が素手のときは勝ったも同然。このときばかりと，弱スプラッシュファーントでケズリまくるのもグー。



▲立ち弱蹴りは，攻撃力があまりないが，なかなか信頼できる対空技だ

素手コンビネーション



▲跳び込むならば，迎撃されにくく攻撃力もそこそこある強蹴りで

▲とにかくだして相手を転ばそう。ガードされても反撃は食らわない

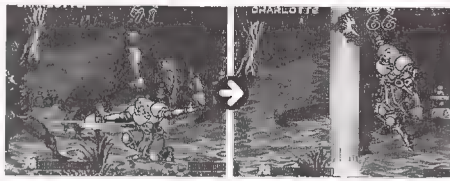
▲これは奇襲攻撃なので，だす必要はないが当たると相手に精神的ダメージ

武器なし時に使える必殺技	
トライスラッシュ	×
パワーグラデーション	×
スプラッシュファーント	×
スプラッシュグラデイション	×

画面端での攻防

追いつめたときは，立ち&しゃがみ弱斬りでケンセイしてジャンプを誘い，遠距離立ち強斬りやしゃがみ強斬りなどを使って迎撃していこう。ただし，単調に技をだしていると簡単に反撃されるので，一瞬の間をおくなど攻撃タイミングを悟られない工夫が必要だ。

追いつめられたときは，とりあえず防御を固めて間合いが広がるのを待つ。そうすれば，相手が再びケンセイをしようと近づいてくるはず。そこをしゃがみ強斬りで足元をすくってやろう。

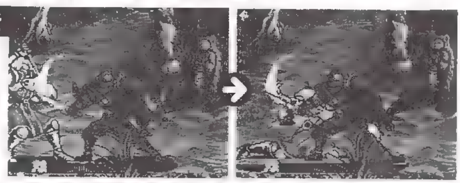


追いつめたとき

◀しゃがみと立ち攻撃のリーチ差が，スキのないケンセイをするのに役立つ。跳び込んできた相手には弱・パワーグラデーションで

追いつめられたとき

▶ケンセイのしかたは相手によっていろいろ変わる。そのつどタイミングをはかって，遠距離しゃがみ強斬りの一発にかけろ



スキップ利用法

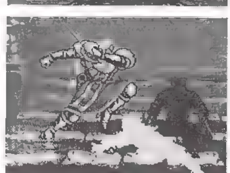
斬り技ばかりが目立つキャラだが，蹴り技……とくに立ち蹴りは，使いかたしだいで強力な武器となる。

前進する距離は短いが高く跳び上がる弱蹴りは，対空能力に優れ，強斬りでの迎撃が間に合わないときに有効。また，下段の食らい判定がないため，十兵衛の水月刀など地上をはう飛び道具を跳び越えることも可能だ。

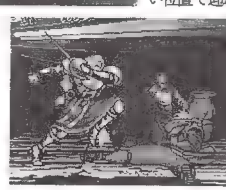
逆に前進距離が長い強蹴りは，相手の下段攻撃（とくに足払い）を回避しつつ攻撃するために使う。



◀あまり落ちそうにない跳び込みに対しても，十分対空技として使える。攻撃判定がすぐに出現するので，昇りジャンプ攻撃より低い位置で迎撃可能だ



◀タイミングがバッチリならば，弱・式神霊符・炎さえも跳び越えられる



◀下段攻撃をひんぱんに使う半蔵&ガルフォードには，とくに有効なのだ

キャラ別攻略法

AとBのボタンを同時に押せば強斬りがでる。これを確実にだせれば，それだけで強い。リーチの長い攻撃で相手をかため，跳んできたら豊富にある対空技で落としてやろう。相手を選ばないのも強さの秘密。

vs 覇王丸

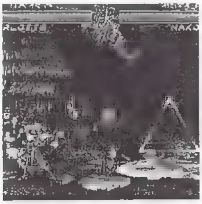
ケンセイの空振りは危険。確実に剣先を当てていかないとしゃがみ中斬りで斬られてしまう。間合いを調節しながら攻めよう。弱・烈震斬はガード後，しゃがみ弱斬りが間に合う。



▲弧月斬があるので安易な跳び込みは厳禁。立ち中斬りにはしゃがみ強斬りだ

vs ナコルル

ケンセイ攻撃はすべてアンヌムツベで足元をすくわれるので，しゃがみ強斬りを使っていく。ママハハに捕まっているときはパワーグラデーションが有効。ジャンプ攻撃は打点を低くしないとしゃがみ強蹴りに負けるので注意。



◀このくらいの間合いなら，トライスラッシュでアンヌムツベを誘える。ガード後はやりたい放題だ

vs 服部半蔵

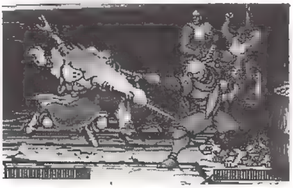
起き上がりなどに，めくりジャンプ攻撃を仕掛けられた場合は，モズ落としの可能性があるので，目押しジャンプで後方に逃げよう。あとは爆炎龍を撃たせないように近距離で闘うべし。



▲爆炎龍さえ撃たせなければコワイものはない。跳び込みには遠距離立ち強斬りで

vs ガルフォード

跳び込みに注意するのはvs半蔵と変わらないが，パピィ攻撃があるぶん闘いにくい。しゃがみ中蹴りからのコンビネーションに対しては，蹴りをガード後，しゃがみ強斬りで犬ごと斬る。



▲マシンガンドッグだけはタイミングが狂うので，ジャンプ強斬りに変えよう

vs 王虎

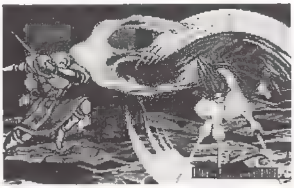
遠距離立ち強蹴り（ケツ）は，すぐに反撃しようとすると食らってしまうので，立ち中斬りで心持ち遅めに返そう。相手の攻撃はどれも攻撃判定がしばらく残っているため，すばやいケンセイで相手の技を封じ込めていきたい。跳び込みには，しゃがみ強斬りが有効。



◀遠距離立ち中斬りが相手の攻撃射程よりも長いので，メインに使うベシ

vs 橘　右京

地上戦では，相手の立ち中斬りが思ったより伸びてくるので，技のもどりを狙うように攻撃しよう。先手を打つと負けるぞ。つばめ返しは遠距離ならトライスラッシュで相殺していけ。



▲つばめ返しは近距離でガードし反撃だ。とにかく踏み込んで間合いをつめろ

vs 千両狂死郎

狂死郎が跳んだからといって，空中戦を挑むのは無謀。とくに垂直ジャンプはワナなので，絶対に手をださないように。ケンセイに跳尾獅子を合わせてくるようなら，こちらも間合いを調節して，ギリギリ当たらない距離で垂直ジャンプ強斬りで迎撃しよう



◀ジャンプ力がある相手の跳び込みは，パワーグラデーションで落とせる

vs 不知火幻庵

相手がしゃがんでいると，立ちの斬り技がヒットしない。しゃがみ弱斬りをメインにし，ケンセイのもどりを狙うように攻撃しよう。遠距離戦で毒吹雪を撃たれると跳びこえにくい。踏み込み→ガードをくり返して接近すべし。



◀近づいてしまえば，しゃがみ強斬りで，毒吹雪をだす前のモーションを斬りつけることができるぞ

vs アースクェイク

ジャンプ攻撃を主体に攻めたてろ。ただし，めくりジャンプ攻撃は落とされてしまうので，しゃがんだアースクェイクの頭に剣が刺さるような角度で跳ぼう。接近戦では強制下段避けを食らう危険性があるため，垂直ジャンプ攻撃を使っていけ。



◀相手のしゃがみ強斬りの間合い内では，ケンセイを含んだ地上戦も危険

vs 柳生十兵衛

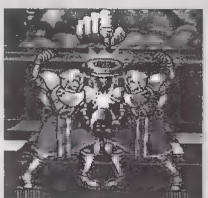
跳び込み&立ち状態の斬り技は，心眼刀に捕られてしまう。跳び込みはジャンプ強蹴り，地上戦はしゃがみ状態の斬り技を使うようにしよう。水月刀は見たあとに跳び込むと，空中で迎撃されてしまうので，相手がどの技にキャンセルをかけるか覚えて跳び込め。



◀踏み込み&二ッ角羅刀→投げへの対処はしゃがみ強斬りの一発に賭けろ

vs シャルロット

地上戦はたとえ弱斬りでも確実に当てていこう。さもないと攻撃のもどりをつつかれるぞ。また，ケンセイしあうとツバ競り合いが起こりやすい。剣がなくなるとまず勝てないので，A&Bボタンを連打だ。



◀ボタン連打が勝負のカギを握っている。ピアノ撃ちがダメなら，ボタンをこすってでも負けるな

vs 牙神幻十郎

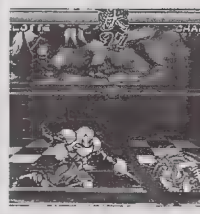
技を空振りすると，遠距離立ち強斬りが襲ってくる。空キャンセルしても間に合わないので，攻撃は確実に当てていこう。立ち中斬りは相手のしゃがみ中斬りで回避&反撃される。しゃがみ中&強斬りをメインに攻めるべし。



◀弱・三連殺の2発止めは，しゃがみ強斬りで反撃できる。ケズられたぶんは利子をつけてたっぷりお返ししてやれ

vs チャムチャム

しゃがんでいる相手に遠距離立ち強斬りをだすと，間合いにもよるが，自動受け返しになるので覚えておこう。地上戦は立ち技が空振るため，しゃがみ技が中心。とびひっかきは遠距離立ち強斬りで落とせるぞ。



◀対しゃがみ強蹴り用の連係，しゃがみ強斬り→しゃがみ強斬り。1発目をガードさせると2発目がヒットする？

vs ナインハルト・ズィーガー

ヴォルフ・ファンゲンは，こちらの斬り技を避けつつ攻撃してくる。ただ，相手はこちらの攻撃を見てからだしてくるわけではないので，タイミングを微妙にズラしながら攻めることが重要。

飛び道具は弾き返されるため，空キャンセルも×。



◀相手の攻撃の間合いを見切って垂直ジャンプ中斬りで迎撃するのもいい

vs 花諷院 和狆

式神霊符ラッシュがツライ。無理に跳び込んでもしゃがみ強斬りで迎撃されるだけなので，垂直ジャンプや立ち弱蹴りで避けつつ，少しずつ間合いをちぢめて近距離戦に持ち込もう。

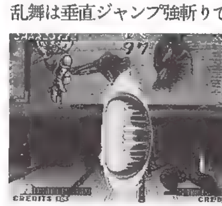


▲接近戦では，しゃがみ中斬りにしゃがみ強斬りを合わせていこう

vs 黒子

飛び道具の種類が豊富にあるため，撃ちわけられると不利。vs和狆と同じように近距離戦を挑みたい。近づくときは前転で弾を避けるのがオススメ。

リーチはこちらが勝っている。強斬り中心でガンガン攻めていこう。黒子乱舞は垂直ジャンプ強斬りで迎撃可能。



◀覇王翔吼拳は垂直ジャンプでは跳び越えられない。前転を使おう



対戦攻略
牙神幻十郎
GENJURO KIBAGAMI

こんなキャラだ!! 破壊的なパワーは外見だけでない

豪快な剣の振りかたとノドの血管が切れるのではないかと思わせるボイスが魅力。必殺技も使いやすく，初心者でもすぐにある程度は使っていけるようになるはずだ。

お手軽連続技が豊富で，一撃必殺で相手をぶった斬るさまは，見ている者をトリコにしてしまう。一度使ったら他のキャラは使いたくなくなるほど，実力・魅力・迫力を備えたキャラだ。



▲一撃必殺で相手を倒す破壊力を秘めた遠距離立ち強斬りは，ヒットするたびに快感を覚える

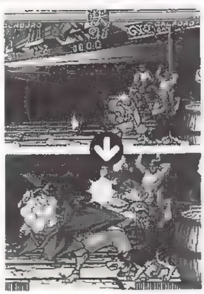
▼必殺技のすべてに花札の絵が描かれていてカッコイイ。とくに武器破壊必殺技「五光斬」はキマるとやみつきになる



有効な基本技

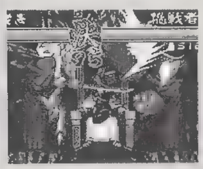
ジャンプ強蹴り

跳び込み時に重宝し，対空にもなる便利な技。攻撃判定が長くてているので，ジャンプの頂点でだしても，地上の敵にヒットする。当たれば遠距離立ち強斬りにつながり連続技にもなる。しゃがんだ相手には当たらないことがあるが，そのときは着地して投げてしまおう。


▲この位置から攻撃をだしはじめても，地上にいる相手に当たるのだ

垂直ジャンプ強斬り

おもに，跳び込んできた相手を空中ではたき落とすための対空技として用いられる。地上にいる敵に対しては，攻撃判定が横方向に意外と伸びるため，相手が対空技をだして迎撃を試みても，バッサリ斬ることができるぞ。



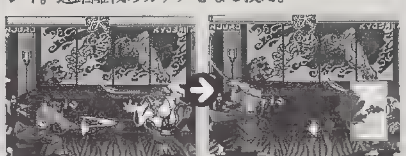
▲相手の跳び込みに対しては，昇りで攻撃をだせ

▼地上の敵相手には，このくらいの間合いがベスト



遠距離立ち中斬り

リーチがあり威力もある。しかもキャンセルがかかるとくれば，使わない手はない。空キャンセルで桜華斬につなげて，ケンセイとして使ってもいいし，三連殺につないで連続技に持っていくのもオイシイ。近距離戦のカナメとなる技だ。


▲スキが大きいので，空振りしないように使っていく

▲空振りしても空キャンセルで桜華斬につなげばOK

しゃがみ強蹴り

攻撃判定が長い間残るので，反撃のタイミングをまちがえた相手に攻撃がヒットすることがある。直接当ててもいいが，目の前に置くようなカンジでだすと引っかけやすい。キャンセルもかけやすいので，ガードされた場合は強・三連殺につなごう。


▲攻撃モーションはもう終わっているのだが……

▼相手がタイミングをあやまると，ご覧のとおり



コンビネーション

- ジャンプ強蹴り
  - 遠距離立ち強斬り……①
  - 立ち中蹴り
    - 三連殺……②
    - 桜華斬……③
  - 垂直ジャンプ強斬り→遠距離立ち強斬り……④
  - 投げ……⑤
- 三連殺(弱→弱)
  - 弱・桜華斬……⑥
  - 三連殺(弱→弱)……⑦

空中戦においても迎撃されにくいジャンプ強蹴りをコンビネーションの軸に持ってくる。ジャンプ強蹴りがヒットしたら，①の遠距離立ち強斬りが連続ヒットする。ガードされたら立ち中蹴りで間合いを広げ，キャンセルで②③のどちらかにつないで相手の体力をケズっていこう。どうしても連続技をキメたい場合は，④のように着地と同時に垂直ジャンプ強斬りを試す。ヒットすれば，そのあとに遠距離立ち強斬りがつながってくれるぞ。

ジャンプ強蹴りはしゃがんでいる相手には当たらないことがあるため，その場合は着地後すぐに投げる⑤を使う。

三連殺は必ず2発までで止めて,反撃を受けないようにしたい。その後相手が反撃してくるようなら，射出速度が速い桜華斬で迎撃。何もしてこない場合は，ふたたび三連殺でケズっていく。ただしこのコンビネーションは，三連殺の2発目をガードされても,反撃を受けない相手に対してのみ使用しよう。

実戦的連続技

ジャンプ強蹴り → 遠距離立ち強斬り





攻撃値 53

ジャンプ強蹴りは攻撃判定が着地まで継続されるので，昇りでだしていこう。ヒットしたら強斬りボタン連打だ

ガードされた直後にキャンセルできる基本技

	弱斬り	中斬り	強斬り	弱蹴り	中蹴り	強蹴り
近距離立ち	×	瞬	瞬	×	瞬~中	①②瞬~中
遠距離立ち	×	瞬	×	×	瞬~中	×
近距離しゃがみ	×	瞬	瞬	×	瞬~中	瞬~中
遠距離しゃがみ	×	×	×	×	瞬~中	瞬~中

必殺技のこだわった使い方

三連殺

三連殺の牙（1発目）と角（2発目）は弱，中，強で移動する距離が変化する。遠距離立ち中蹴りがぎりぎりヒットする間合いでは中で，画面がズームアウトしはじめるくらいの間合いでは強でだすとめくりとなるので，これを利用して相手のガード方向を惑わせたい。

三連殺のヒット方向のバリエーションとして考えられるのは
①表表（例：1発目弱，2発目弱）
②表裏（例：1発目弱，2発目強）
③裏表（例：1発目中，2発目弱）
④裏裏（例：1発目中，2発目強）
の4種類。①はおもにケズリに使うが，その他は相手の裏をかいて攻撃をヒットさせるのが目的だ。

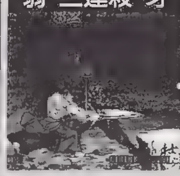
なお，使用するときは必ず2発目までだして，相手から離れるようにしよう。1発目だけだと，相手と密着してしまい，反撃を受けるからだ。

また，燐（3発目）はその場で斬るためガード方向を惑わせることができないうえ，防御されると大きなスキができるので，確実に入る状況でないかぎり使用はひかえるベシ。3発目までを連続でたたき込む場合は，中，弱，弱の順番がオススメ。ただし，コマンドをすばやく入力しないとつながらないぞ。

おもしろい使いかたとしては，遠距離からすばやく3回コマンドを入力して，技を空振りしながら相手に高速接近し，3発目だけを当てるというものがある。また，1発目（強）を，相手の起き上がり時に空振りするようなタイミングでだし，直後に2発目（強）を連続で仕掛けると，相手を視覚的に混乱させることができるかもしれない!?

正しいだましかた

弱・三連殺・牙



▲まずは相手を表から斬る。ガードされてもつぎのコマンドを入力

中・三連殺・角



▲相手の裏に回り，めくり攻撃になるため，ガード方向がわかりづらい

弱・三連殺・燐



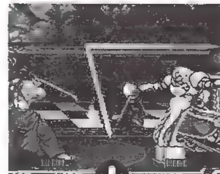
▲2発目がヒットしたら3発目までOK。ガードされたら角で止める

間合い別基本戦略

得意の間合い

闘いの中心となる弱・三連段の剣先が，ギリギリ当たるか当たらないかの間合いがもっとも闘いやすい。この間合いなら相手のでかたもうかがえるので，全キャラ中でも最高級の威力を誇る遠距離立ち強斬りを狙っていける。また，相手にとって対処しづらい間合いであるため，桜華斬や三連段などの攻撃も安全に使っていける。

ジャンプ強キックを使ったコンビネーションを使用する場合は，これよりも少し広く距離をとっておこう。



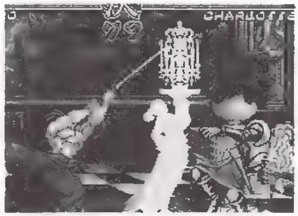
◀相手のケンセイの空振りは，こちらにとっては願ってもない状況



▲遠距離立ち強斬りは，攻撃の予備動作が長いので，タイミングをつかむのがむずかしい。少ないチャンスを活かすのだ



▲弱・三連段のとどく間合いをキープして闘えば，負けることなどありえないハズ



▲得意距離よりも近いと，ジャンプからの連続技は近距離攻撃がでて失敗しやすい

間合いの外

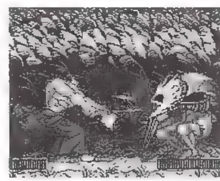
桜華斬でケンセイしつつ，スキを見つけてジャンプ強蹴りで跳び込み，連続技をたたき込もう。ガードされても，コンビネーションで間合いをはかることができる。この間合いでも，強・三連段なら，めくり攻撃を仕掛けることができるが，移動中が無敵というわけではないので，うかつに使うと泣きを見るぞ。





間合いの内

攻撃判定の出現が早い立ち弱&中斬りをメインに闘う。この間合いなら，中・三連段でも相手の裏に回ることが可能なので，単体で使ってもリスクは小さく，有効に活用できる。ただし，桜華斬はガードさせても反撃を食らってしまうため，使用は厳禁だ。



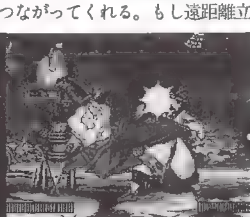


跳び込み

跳び込むときには，空中戦にも強いジャンプ強蹴りがもっとも適している。しかし，相手がしゃがんでいると当たらないこともあるので，そのときはななめジャンプ強斬りで代用。どちらの攻撃も，ヒットすれば遠距離立ち強斬りにつながってくれる。もし遠距離立ち強斬りのつもりでだした攻撃が近距離攻撃にバケてしまったときは，ジャンプ攻撃がヒット後に少し間をおけば遠距離攻撃になるぞ。

跳び込まれたときは，桐覇光翼刃がまったく役に立たないので，垂直or後方ジャンプ強斬りで落とせ。

跳び込んだとき

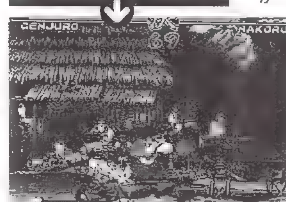




◀ジャンプ強蹴りは打点を考えずに，早めにだしておいても大丈夫

跳び込まれたとき





◀相手が目の前に降りてくるような跳び込みには，しゃがみ中斬りが有効

素手での攻防

素手の状態だと，必殺技が一つも使えなくなるので，武器が補充されるまでの時間かせぎをしたい。遠距離立ち中蹴りで相手の攻撃をツブしていきながら，しゃがみ強蹴りで相手を転ばせる。遠距離立ち強斬りが使えなくなっているが，ジャンプ強蹴りから遠距離立ち強パンチがつながるので，これを積極的に組み込んでいこう。跳び込みに対しては，ジャンプ強蹴りを昇りでだして対処する。相手が素手のときは，三連殺が通常よりもさらに反撃されにくくなっているので，ビシビシ使っても構わない。



◀このときばかりは、普段反撃されている相手にも三連殺を存分に使える

武器なし時に使える必殺技	
桜華斬	×
桐覇　光翼刃	×
三連殺	×
五光斬	×

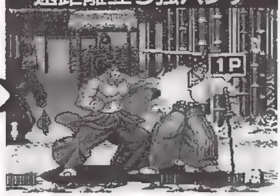
素手コンビネーション

ジャンプ強蹴り



▲武器ありと変わらず迎撃されにくい強蹴りでいく。ヒットすれば……

遠距離立ち強パンチ



▲覇王丸とチャムチャム以外はつながる。コツは着地後に一歩進んでだすこと

画面端での攻防

相手を追いつめた場合，中・強の三連殺でのめくり攻撃ができなくなる。さらに，相手にヒットしたとしても，反動で自分がうしろに下がって，2発目以降がヒットしなくなってしまう。また，桜華斬を撃った場合，ガードした相手は画面端以上には下がらないため2人の距離が離れず，こちらの硬直中に反撃をされる可能性が高い。

追いつめられたときは，強・三連殺でめくり攻撃をしつつ，相手の後方へと脱出するのだ。

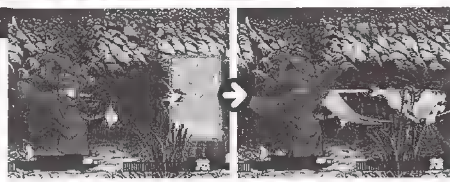


追いつめられたとき

◀垂直ジャンプで相手の攻撃を誘い，それにあわせて強斬りをぶち込む。ヒットしたら遠距離立ち強斬りが連続で当たってくれるぞ

追いつめたとき

▶必殺技を使うと反撃されやすいので使用禁止。画面端でも連続技には影響ないので，こちらを狙っていくほうが得策だろう



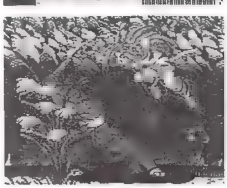
五光斬をキメるには

コマンドを完成させた瞬間から上段無敵となる五光斬は，おもに対空技として使用するのがいいだろう。その他では，弱以外のジャンプ攻撃から連続でつなげるのが，比較的カンタンなキメかただ。

タイミングをはかるのはむずかしいが，起き上がりに攻撃を重ねてくるような相手にもヒットさせることができる。ただし，全身無敵ではないため，下段攻撃を重ねられた場合は捕えることができないぞ。



◀すばやいコマンド入力が必要となるが，地上攻撃にキャンセルをかけてキメることもできる。キャラ限定で，近距離立ち強斬りから捕えるのも可能だ



◀捕捉時間が非常に短いので、対空として使うときは相手を引きつけて



◀下段への攻撃以外なら、必殺技だろうが、つかまえることができるぞ

キャラ別攻略法

ジャンプ強蹴りが当たらない相手や三連殺を迎撃してくる相手には，少し変則的な闘いかたをしなければならないが，それ以外のキャラには強烈な連続技の数々をぶち込んでやれ。秒殺も夢ではない。

VS 覇王丸

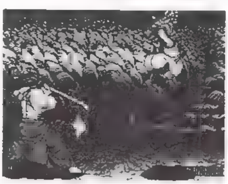
弱・烈震斬をガードしたあとヘタにテをだすと，弧月斬で斬られるおそれがある。ガードから復帰と同時に弱・三連殺をだすか，弧月斬までガードしてから反撃しよう。ケンセイ合戦ではこちらの立ち中斬りが優っているので，地上戦は有利に進められるだろう。



◀技の空振りは非常に危険。相手の立ち強斬りが間に合ってしまう

VS ナコルル

アンヌムツベで足元を狙ってくるので，迎撃できるしゃがみ弱斬りでケンセイしていく。ただし，何も考えずに刀を振っていると，もどりぎわを攻められるので注意。ズームアウト画面なら，中・桜華斬でアンヌムツベを誘って，しゃがみ中斬りで迎撃できるぞ。



◀ママハハにつかまっているナコルルは，すぐに落とさないと危険な女性

VS 服部半蔵

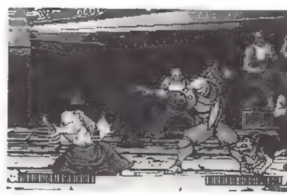
爆炎龍を盾にして走ってきたら，早めに桜華斬で爆炎龍を相殺し，半蔵をハダカにしよう。踏み込みにはしゃがみ弱&中蹴りが有効。相手が怒り頂点状態のときは天魔覆滅で相打ちを狙っているので，地上戦は慎重にいくべし。



◀爆炎龍を桜華斬で相殺すれば，相手のコンビネーションはくずれる。リーチでは負けていないので近距離戦を挑め

VS ガルフォード

足払いを多用してくるので接近戦ではしゃがみ中斬りを使う。プラズマブレードを撃ってきたら，跳び込みから連続技を狙っていけ。遠距離戦はパピィ攻撃に桜華斬をぶつけて追っ払おう。



▲パピィは突進直前に三連殺をだせば回避可能。2発目をだすとかまれるので注意！

VS 王虎

弱or中・桜華斬でケンセイし，近寄らせないようにする。相手のケンセイ攻撃は，攻撃判定がしばらくその場に残るので，反撃のタイミングをワンテンポ遅らせたほうが安全だ。遠距離立ち強蹴り（ケツ）は，ガードできれば，そのあとに三連殺が入る。



◀相手の跳び込みは垂直ジャンプでは落としづらい。後方ジャンプを使え

VS 橘　右京

相手のよく使う立ち中斬りに対抗する技がない。しいて言えば相手が攻撃した直後ならば，立ち中斬りが入るくらい。ジャンプ後のつばめ返しは，昇り強蹴りで迎撃していく。昇りつばめ返しは近距離なら，ガード後降りてくる右京を三連殺で捕えることができる。



◀逃げながらのつばめ返しは，弱・桜華斬で確実に相殺していきたい

VS 千両狂死郎

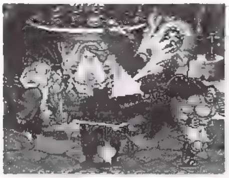
こちらの攻撃にあわせて跳尾獅子をだされると，何もできなくなる。地上戦ではリーチ負けしているので，桜華斬でケンセイし，跳んできたところを昇り強蹴りで迎撃していこう。



▲跳尾獅子はガード後，中or強・三連殺が入る。ただし残り火に突っ込まないように

VS 不知火幻庵

相手の攻撃は伸ばしてくる腕に食らい判定があるので，そこを狙ってしゃがみ中斬りをあわせていく。間合いが縮まると，相手の攻撃のほうがすばやいため，ペースを乱されがちになる。キャンセル桜華斬でケンセイし，間合いを確保しておくようにしよう。



◀跳び込みで間合いをつめようとする相手は垂直ジャンプ強斬りで落とす

VS アースクェイク

相手の攻撃は非常にリーチが長い。だが反面，攻撃後の硬直も長いので，そのスキを突いてジャンプ強斬りからの連続技を狙う。近距離戦では強制下段避け（→181ページ）がコワイ。垂直ジャンプからの奇襲にでるか，後方ジャンプをして仕切りなおせ。



◀相打ち覚悟で仕掛けてくるしゃがみ強斬りには、どの必殺技も危険

VS 柳生十兵衛

こちらの跳び込みはパーフェクトに落とされるので，水月刀などでスキができたときのみ仕掛けるようにする。立ち斬り攻撃を投げてしまう心眼刀があるため，地上戦ではしゃがみの基本技をメインに勝負していこう。



◀同じ刀の攻撃でも、三連殺ならば心眼刀でつかまれるおそれがない。しゃがみ攻撃にときどき混ぜると効果的

VS シャルロット

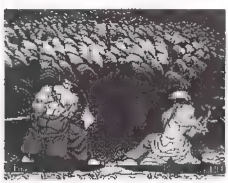
しゃがみ中斬りはシャルロットの立ち中斬りを回避しつつ攻撃できる。ケンセイにはつねにこの技を使って，優位に試合を進めよう。武器を破壊されるとまず勝てないので，相手が怒り頂点状態のときは，むやみに攻め込まないほうが身のためだ。



◀飛び道具と見せてのスプラッシュグラデイションには注意を払うこと

VS 牙神幻十郎

弱以外の攻撃をケンセイに使った場合，空振りしてしまうと大ダメージを覚悟しなければならない。ジャンプ強蹴りは後方ジャンプ強斬りで迎撃することができる。ただし，反応が遅かったり近距離から跳ばれた場合は，素直にガードするほうが安全だ。



◀三連殺どうしがぶつかった場合、攻撃判定がすぐでる弱のほうが勝つ

VS チャムチャム

ジャンプ強蹴りは，背の低い彼女には当たらないので，跳び込みには強斬りを使う。相手がよく使うしゃがみ強蹴りはしゃがみ中斬りでツブそう。とびひっかきは直接落とすのがキビしいため，ガード後に遠距離立ち強斬りで反撃していきたい。



◀中間〜遠距離ではブーメラン投げもあるので、桜華斬のケンセイは×

VS ナインハルト・ズィーガー

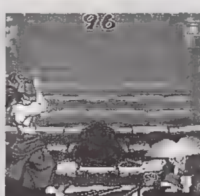
ヴルカーン・エクスプロイズンはガード後，中・三連殺を入れられる。その他の必殺技はガードしたあとに立ち強斬りをお見舞いしてやろう。相手の基本技は空振りすると硬直が長いので，垂直ジャンプで誘って強斬りをキメる奇襲策も使用可能だ。



◀ケンセイの桜華斬はファイヤー・ストゥームで跳ね返される

VS 花諷院　和狆

飛び道具を主体にして攻めてくるようなら，桜華斬で相殺しつつ跳び込むチャンスをうかがう。跳び込むときは安全策をとって，めくるような位置からジャンプ。これなら相手の対空技もかわすことができるぞ。



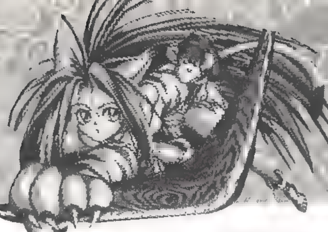
◀斬り合いになった場合、相手のしゃがみ中斬りは、その間合いを見切って、外側から立ち強斬りをぶつけてやれ

VS 黒子

相手の飛び道具を見切って，跳び込みもしくは踏み込み前転などを使い，とにかく近づくことが先決。近距離戦での相手の攻撃は，すばやいがリーチはないので，優位に立てるからだ。しゃがみ弱or中斬りを中心として，間合いを離されないように闘っていこう。



◀武器破壊の黒子乱舞がコワイ。黒子の怒り頂点時はガードに徹しろ

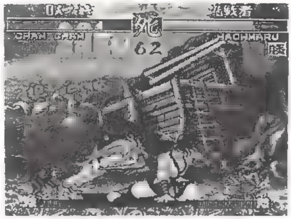


対戦攻略
チャムチャム
CHAM CHAM

こんなキャラだ!! テキトーに動けば勝てる……と思うでしょ?

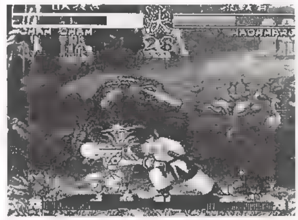
基本技の性能が高いだけでなく，小柄ということで，多くの攻撃を無条件で回避できる。その反面，必殺技は使い道を把握しないと，簡単に反撃され，さらに1回のミスで気絶→連続技→負けというケースも少なくない。

基本戦略は，できるかぎり相手の攻め手に適した対応をしていくこと。どの技が，どの技で反撃できるかを熟知しておく必要があるのだ。



▲上下の食らい判定が小さく，しゃがみ攻撃も強いのが特徴。また，踏み込みには下段無敵で攻撃が抜けるポーズがあるぞ

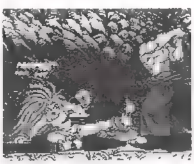
▼必殺技はヒットさせないと，まず反撃される。が，カウンターによるダメージの増加はない。ちょっと得した気分



有効な基本技

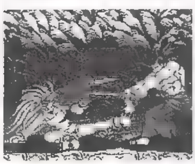
しゃがみ強蹴り

リーチがあり，スキも少ない。食らい判定がしゃがみ状態と同じ高さになるため，いろいろな攻撃を回避しつつヒットさせることができる。近距離でガードされると反撃を受けるので，足の先端が当たるような間合い（スタート時ぐらい）から仕掛けよう。



▲近距離戦ではガード後の反撃手段として重宝する

▼さすがに，こういった攻撃は抜けられないので注意

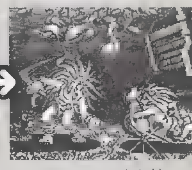


しゃがみ中蹴り

攻撃判定の出現が早いだけでなく，意外なほど足が伸びる。キャンセルも可能なので，コンビネーションの起点や奇襲を兼ねたケンセイなど，幅広い使い道が存在するのだ。しゃがみ弱蹴りから目押しでつながるし，遠くの肉も拾得できるぞ（本当）。



▲身体を使った攻撃なので，ガードされても弾かれない



▲キャンセルで必殺技につないでケズリに活用する

遠距離立ち強斬り

最長の基本技。攻撃判定の出現が早く，威力も大きい（2ヒットすれば）。しかも，動作の終盤をキャンセルできる。欠点は，ガードされても弾かれず，反撃を受けやすいこと。また，跳び込みに対してもスキだらけなので，カウンター狙い以外の多用は厳禁だ。





▲下の写真のポーズからキャンセル可能。これを応用すれば，いろいろな連係が可能に

遠距離しゃがみ強斬り

遠距離立ち強斬りにくらべ，キャンセル不可で攻撃判定の出現も遅いが（リーチや硬直時間は同じ），ガードされると弾かれることが長所。弾かれポーズには食らい判定が完全になくなっているので，反撃を受けない。絶対，絶対にだ!!



▲立ちガード不可なのでウロウロ歩く相手に有効

▼ガード後の反撃もこのように回避することができる



コンビネーション

しゃがみ中蹴り
- 弱ブーメラン投げ・横→(しゃがみ強蹴り) ……… ①
- 弱or中とびひっかき ……… ②

遠距離立ち強斬り→弱とびひっかき ……… ③

①は，蹴りの先端を当てれば，ガードされても反撃を受けにくい。場合によっては，その反撃さえしゃがみ強蹴りでツブせることがある。また，ブーメラン投げがツブされそうなときも，こちらの攻撃が間に合う（先にでる）ことが多い。中蹴りのガード直後に跳び込まれるとスキだらけだが，先読みで弱ブーメラン投げ・上を代用し，対空にすることもできるぞ（中蹴りの先端を当てたときのみ可能）。

②は，近距離戦（ジャンプ攻撃やしゃがみ弱蹴りを当てたあとの間合いがベスト）で使う。とびひっかきは，弱なら相手の前方へ，中なら後方（めくり）へ突進する。この技は，空振ったときの硬直時間（地面にへバリこむ）が強ほど長く，ガードされたときに跳ね返る位置が強ほど高く&近くなる（着地時のスキがゼロなのは弱中強とも共通）。できるかぎり，リスクの少ない弱を使おう。

③では，攻撃をワザとガードさせることで反撃を誘い，とびひっかきで反撃する。有効な間合いは②と同じ。本来，強斬りはガードされるとスキだらけだが，モーションの終盤をキャンセルすれば，覇王丸や幻十郎などの強斬りをギリギリ回避できる。弱ブーメラン投げ・横，しゃがみ強斬りから仕掛けてもいいだろう。また，遠距離立ち強斬り→強とびひっかきも，②のようなめくりになる。スタート時の間合いで使うのが有効だ（強斬りがヒットしたときは，もう少し近い場所から）。

実戦的連続技

ジャンプ強斬り → しゃがみ強蹴り



攻撃値 50

攻撃の打点が高くてもつながる。2発目は空振りorガードされたときの反撃がコワければ，しゃがみ中蹴りでも可

ガードされた直後にキャンセルできる基本技

	弱斬り	中斬り	強斬り	弱蹴り	中蹴り	強蹴り
近距離立ち	×	瞬	瞬	×	瞬〜後	×
遠距離立ち	×	瞬	②後	×	瞬〜後	①瞬〜②中
近距離しゃがみ	×	瞬	前〜瞬	×	瞬〜後	×
遠距離しゃがみ	×	瞬	×	×	瞬〜後	×

必殺技のこだわった使い方

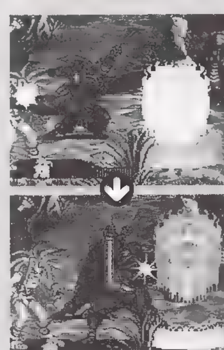
パクパク攻撃(パクパク・デオス，ムーラ・パクパク，パクパク・ガブル)

これらの技の長所は，コマンドが完成していれば，チャムチャムが相手の攻撃を受けても，パクパクの攻撃は中断されないこと。短所は，パクパクが踊る（飛び道具ヒット時），反対を向く（後退したときなど）といった状況では，使用不可能だということだ。

パクパク・ガブルは，当てるよりもケズリに徹する。相手の起き上がりに重ねるなら，相手が倒れきったと同時に使用すれば，回避（反撃）されずにすむぞ。ダウンさせた技がしゃがみ強蹴りなら行動可能になった瞬間，通常投げorとびひっかきなら少し前進して使うのが目安だ。

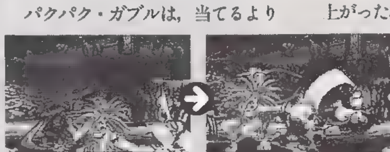
ムーラ・パクパクは，突進技（地上移動）を持つ相手に有効。ここで相打ちになっても，ダウンから起き上がった相手をパクパク・ガブルでケズれば，もとが取れるはずだ。

パクパク・デオスは，ほかの二つよりもスキが大きいのが難点。踏み込み前転をツブすために使うのが唯一の利用法か？



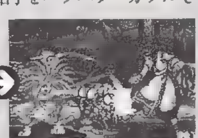
◀相手がパクパク・ガブルに反応して跳び込んできても，画面端にいれば押し返すことができる

◀攻撃の反動が相手にかかるので，着弾地点まで



▲画面端の相手にジャンプ攻撃→しゃがみ中蹴りから

▲ムーラ・パクパクを使うとガイコツがバリアになる



▲ガードされると反撃必至なので相手を選んで使おう

間合い別基本戦略

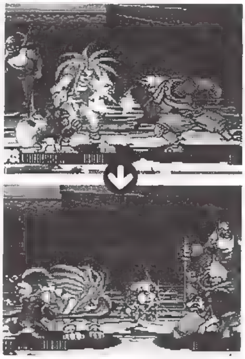
得意の間合い

近距離ならしゃがみ弱斬りor中蹴り，中間距離なら遠距離立ち強斬りやしゃがみ強蹴り，遠距離ならブーメラン投げ・横と，どの間合いでも有効な攻撃手段が存在するので，得意の間合いは特定できない。冗談抜きで「相手が苦手な間合い」と断言してもいいくらいだ。

しかし，「リーチの長い攻撃と強力な対空技で敵を近づかせない」戦法を取っている相手と闘うと，一方的に負けることもある。そこで，間合いのつめかたについて説明しよう。

間合いをつめるには？

跳び込みでの接近は，空中戦で負ける可能性が大きいので避ける。基本は「踏み込み→攻撃されたらガード」のくり返しだが，相手がダウンしたスキに近づく手もある。相打ちを前提としたムーラ・パクパク，相手の目前で踏み込みを停止→しゃがみ強蹴りも有効。



遠距離での闘い

ズームアウト時も，互いが画面端にいなければ，中ブーメラン投げ・横が届く。跳び込みそうな相手は，強ブーメラン投げ・上で迎撃してやろう。遠間のパクパク・ガブルも，相手の接近をケンセイできる。踏み込みで近づく相手には，早めのしゃがみ強蹴りを使おう。



跳び込み

こちらから跳び込む場合，空中戦に弱いことがネックとなる。だから，相手が攻撃やガード，転倒で硬直したとき以外は跳び込まないように。

跳び込みに有効な技は，攻撃力がある垂直or前方ジャンプ強斬り，攻撃判定が残る前方ジャンプ中蹴り。どちらも，ヒット後にしゃがみ蹴り（弱中強すべて）がつながる。ジャンプ強斬りは，降下をはじめた直後に使わないと，攻撃判定が出現する前に着地してしまうが，それを利用してスカし投げを狙うこともできる。そのほか，相手の起き上がりに，弱とびひっかきを重ねる戦法も有効だ。相手の頭上を狙い，ガード方向を迷わせよう。

相手に跳び込まれた場合，地上からの対空技は，弱ブーメラン投げ・上と遠距離立ち強蹴り。どちらも早めの反応が必要だが，タイミングさえ合えば，ほとんどの攻撃を落とせる。ただし，スタート時より近い間合いだと空振る可能性大。また，跳んだ相手をくぐり，近距離立ち強蹴りを当てる方法もある。

空中で迎撃するなら，後方ジャンプ中蹴りが有効。攻撃判定の出現が早く，間合いも選ばないが，リーチはそれほど長くないので注意。そのほか，昇り前方ジャンプ強蹴りも使えるが，身体の大きいキャラ以外には当たりにくい。反応が早ければ，昇り前方ジャンプ強斬りで写真のような連係も可能だ。ジャンプ力がある相手に狙ってみよう。



◀空中戦が得意なキャラに跳び込むのは自殺行為。あの弱とびひっかきでさえ，空中で迎撃されることもあるのだ



◀相手や状況によって，対空技の使いわけが必要。ひとまずガードして，得意な地上戦で形勢逆転を図ってもいい



▲前方ジャンプ強斬りによる迎撃は，ジャンプ直後に仕掛けないと攻撃が間に合わない



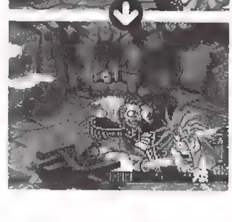
▲ヒットしたら，相手の落下地点まで前進する。そして，相手が着地する直前に……



▲垂直ジャンプ。投げ返しを失敗した相手に強斬り＋αで反撃できるぞ。気絶も狙える



◀画面端にいる相手の後頭部めがけて前方ジャンプ中蹴りを使うと……



◀裏側に回るので，ガード方向を狂わせられる。ほかの攻撃では不可だ

素手での攻防

素手状態のデメリットとして，遠距離立ち強斬りとブーメラン投げ・横が使えないことが挙げられるが，決定的なのはそれだけ。なぜなら，蹴り攻撃とパクパク攻撃の性能は，武器なし状態でも変わらないからだ。遠距離立ち強斬りはしゃがみ強蹴りで，ブーメラン投げ・横はムーラ・パクパクで代用すれば，従来どおりの戦法で闘えるぞ。

相手が素手になった場合，武器のブーメランだけでなく，手のツメを使った攻撃でも相手の体力をケズることができる。該当する技は，遠近のしゃがみ弱斬り，遠距離立ち弱斬りの3種類。

その中でも，近距離しゃがみ弱斬りは2ヒットするし，遠距離しゃがみ弱斬りはリーチがある。しかも，これらの攻撃は，素手になってしまっても使用可能なのだ。相手が素手になったら，こうした攻撃を中心に攻めて，体力をじわじわとケズリとってしまおう。なお，ジャンプ弱斬りなどもツメを使った攻撃だが，こちらにはケズリ効果が存在しない。


◀なぜかケズリが可能なツメ攻撃。互いが素手状態なら最強の武器か？

素手コンビネーション

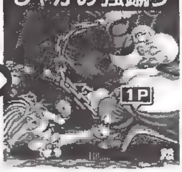
しゃがみ中蹴り


▲相手が武器攻撃を多用してくることを見越し，この技でツブしていこう

ムーラ・パクパク


▲ブーメラン投げ・横の代用品。当たったら，そのスキに武器を回収する

しゃがみ強蹴り


▲結局のところ，チャムチャムは素手でもやることが変わらない気が……

武器なし時に使える必殺技

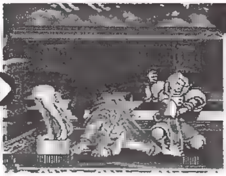
ブーメラン投げ・横	×
ブーメラン投げ・上	×
とびひっかき	○
パクパク・デオス	○
ムーラ・パクパク	○
パクパク・ガブル	○
メタモアニマルアタック	○

画面端での攻防

追いつめられた場合，しゃがんでいれば攻撃を食らわないことが多いので，ガードを固めつつチャンスを待て。三角跳びでの脱出は飛距離が短くて危険。

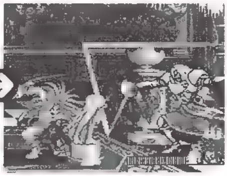
追いつめた場合，跳び込みが後方ジャンプ攻撃で返されにくくなる。ちなみに，画面端の相手をパクパク・ガブルでケズると，普通は間合いが離れないが，ケズリの途中で相手の怒りゲージが満タンになると（最初から怒り頂点のときは無効），ケズるごとに反動が働いて，自分が後退していくのだ。

追いつめられたとき



◀スキを見て（しゃがみ弱蹴り）→しゃがみ強蹴りで転ばし，起き上がりにしゃがみ中蹴り→必殺技で間合いを離すのが理想だ

追いつめたとき

▶パクパク攻撃によるケズリやめくり・とびひっかきが使えなくなるので，ムリに追いつめる必要はない。写真については本文を参照

怒りゲージと武器破壊必殺技

主要攻撃の通常投げ，とびひっかき，パクパク・ガブル（ケズリ）は，複数ヒットするため，どうしても相手キャラ（＋プレイヤー）が怒りやすい。そのぶん，相手に武器破壊必殺技を使われる可能性も増えるわけだが，べつに深く考える必要はない。怒り頂点ポーズは，しゃがみ中蹴りの先端を重ねて（連打）おけばいいし，パクパク・ガブルをガードさせれば，怒りゲージ初期化までの時間を稼げるからだ。


◀しゃがみ中蹴り→武器破壊で裏側に回ることもあるが，結局当たらない

最後は，武器破壊必殺技の注意点だが，地上戦ではガード後に確実な反撃を受けるので絶対に使わない。早めに反応すれば対空技になると言われているが，相手によってはそれもツブされてしまうぞ。連続技にしても，もっとも実戦的なもので「相手が画面端にいる＋打点の低い前方ジャンプ強斬りからつなぐ」が条件となる。やはり使うだけムダというのが，ここでの結論だ。

キャラ別攻略法

跳び込みやしゃがみ強蹴りを簡単にツブせる狂死郎，十兵衛，右京には苦戦を強いられる。覇王丸や幻十郎が相手だと，一発気絶からの逆転負けもありうる。たとえ投げられても，守りに徹する重要性を忘れずに。

VS 覇王丸

必殺技の使用は最小限にとどめ，しゃがみ中or強蹴りを中心に攻めよう。下段攻撃によるケンセイには，しゃがみ中斬りで反撃できる。弱・烈震斬はガード後のしゃがみ中蹴りが，ギリギリ間に合うぞ（届けば）。



◀しゃがみ（ガード）or前進で立ち中斬りが、伏せで立ち強斬りが回避できる。すかさず強攻撃で反撃しよう

VS ナコルル

アンヌムツベをツブせるしゃがみ弱蹴りを中心に攻める。あとは，パクパク攻撃や遠距離立ち強斬りを乱用しなければ，基本戦略でOKだ。カムイムツベ（&ママハハにつかまる）は，前方or垂直ジャンプ弱斬りで落とそう。



◀中ブーメラン投げ・横は、やや下へ落ちていくので、アンヌムツベを止められる。抜けられても、こうして回避

VS 服部半蔵

とにかく地上戦。相手の遠距離立ち中斬りの空振りに，強攻撃を当てるのが基本だ。跳び込まれたら，弱ブーメラン投げ・上を使おう。烈風手裏剣―改もツブせるぞ。爆炎龍はブーメラン投げ・横やムーラ・パクパクを当てにくいので，相殺は狙わないこと。



◀遠距離立ち弱蹴り→少し前進をくり返して、足払いをツブしまくろう

VS ガルフォード

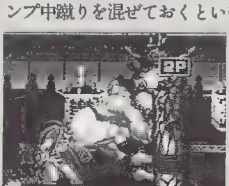
基本戦略はvs半蔵と同じ。遠距離しゃがみ強斬りによる奇襲が有効だ。パピィ攻撃&プラズマブレード対策として，ブーメラン投げ・横を多用しよう。レプリカドッグ以外なら，弱とびひっかきでも反撃できるぞ。



◀相手が怒り頂点状態だと、武器破壊必殺技との相打ちがコワイ。しゃがみ強蹴りとブーメラン投げは使わないこと

VS 王虎

相手の跳び込みを後方ジャンプ中蹴り（追いつめられたら前方ジャンプ強蹴り）で落とせるようになれば，あとは基本戦法でいい。「しゃがみ中蹴り→少し前進」のくり返しが使える。真気功爆転法へのケンセイに，前方ジャンプ中蹴りを混ぜておくといいだろう。



◀しゃがみ強蹴りも有効だが、ケツに負けてしまうので連発は避けよう

VS 橘 右京

相手がケンセイに使う，しゃがみ弱or中斬りは，しゃがみ弱斬りで回避&反撃が可能。ただし，リーチは相手のほうが長いので，カウンターを狙うなら，相打ち覚悟のしゃがみ強蹴りやしゃがみ強斬りを使おう。つばめ返しに，踏み込み→ガードをくり返して，相手を画面端まで追い込んでいく。追いつめたら相手のジャンプに対して，即座に中とびひっかきを使えば反撃できる。残像踏み込み斬りは，しゃがみ中蹴り（ほかの蹴りでは負けやすい）やムーラ・パクパクで止めよう。

VS 千両狂死郎

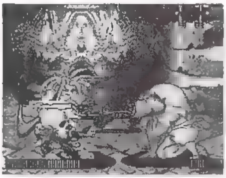
地上戦は不利だが，空中戦はもっと不利だ。結論は，ガードを固め（退き込みもしない），立ち強斬りの空振りに，しゃがみ強蹴りで反撃する。

問題は，ムーラ・パクパクや下段攻撃をツブす跳尾獅子。ガード後に一歩前進し，炎が消えたと同時の遠距離立ち強斬りが当たるが，炎の出現時間は強弱で変化するので難度は高め。先読みの弱とびひっかきでも反撃可能だ。

相手の跳び込みは，弱ブーメラン投げ・上か，後方ジャンプ中蹴りで落とす。これだけは確実に対処しよう。

VS 不知火幻庵

跳び込んでも簡単に落とされるので，地上戦をメインにする。地上では中斬りの連発がやっかいだが，弱斬りの先端なら反撃可能。立ちかしゃがみかは，相手の状態に合わせよう。爪つまみ，肉転突き，幻庵脱皮のガード後は，遠距離立ち強斬りが入るぞ。



◀一方的な展開を止めたいときは、相打ち覚悟のムーラ・パクパクを使う

VS アースクェイク

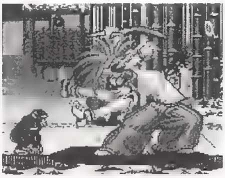
しゃがんだアースには，投げ技が入らないが，後方ジャンプ中蹴りが当たる。それで「待ち」を崩し，基本技の空振りを誘い，弱とびひっかきで反撃しよう。跳び込まれたときは，早めの近距離立ち中蹴りで対処するのが無難。



◀ブーメラン投げ・横でケズるときは、回避を兼ねた中を使うこと。パクパク攻撃でのケズりは反撃されやすい

VS 柳生十兵衛

基本戦略はVS狂死郎と同じくガードを固めてしゃがみ強蹴りの一発狙い。跳び込みには，遠距離立ち強蹴りで応戦しよう。しゃがみ中蹴り→水月刀は，水月刀が跳んでくる前に弱とびひっかきで回避&反撃ができる。二ッ角羅刀は直接，しゃがみ強蹴りで反撃可能だ。



◀跳び込みには、心眼刀対策として、前方ジャンプ中蹴りだけを使うこと

VS シャルロット

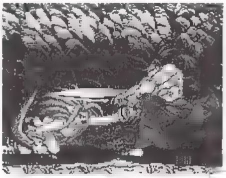
しゃがみ中斬りやトライスラッシュの下をしゃがみ強蹴りで抜けられるのが大きい。当然，相手はしゃがみ強斬りでケンセイしてくるが，その間合いを見切って空振らせれば，強攻撃で反撃できる。相手の跳び込みは，前方or後方ジャンプ中蹴りで落とそう。



◀スプラッシュファーントはムーラ・パクパクも抜けるので注意せよ

VS 牙神幻十郎

覇王丸と同じような立ち強斬りを持っているが，伏せでは回避できないので注意。ヘタをすると強斬り→気絶→連続技→KOの一本道をたどることになる。遠距離立ち強斬りのでぎわや，しゃがみ中斬りの空振りに，遠距離立ち強斬りorしゃがみ強蹴りを当てていけ。



◀三連殺はしゃがみ弱斬りでツブせるが、重ねられた場合は役に立たない

VS チャムチャム

しゃがみ強蹴りを確実にツブす攻撃はないが，ガード後にしゃがみ中蹴りで反撃したり（近距離のみ可），遠距離しゃがみ強斬り，ムーラ・パクパクでケンセイできる。飛び道具はガード後，遠距離立ち強斬りで反撃しよう。



◀とびひっかきは、ガード後の立ち強斬り（早め）で反撃する。前方ジャンプ中蹴りで、直接落とすことも可能だ

VS ナインハルト・ズィーガー

小柄な体格が，もっとも活用できる相手。しゃがみ中蹴り，しゃがみ強斬り，弱ブーメラン投げ，パクパク・ガブルを中心に攻めよう。ただし，相手が近場や画面端にいるときに必殺技をガードされると，ティーガー・コップ+αを食らってしまうので注意。



◀ブリッツ・イェーガーはしゃがむ（ガードも含む）だけで回避できるぞ

VS 花諷院　和狆

とにかく相手のしゃがみ中斬りより外の間合いで闘うこと。また，ブーメラン投げ・横やとびひっかきなどの必殺技を多めに使ったほうがいい。相手の跳び込みは，後方ジャンプ中蹴りで対処する。支杖螺旋脚も落とせるぞ。

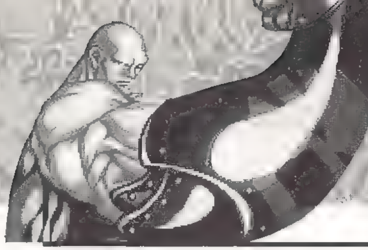


◀この組み合わせでは、どちらのステージでも肉がたくさんでる。アイテム争奪のかけひきも、勝敗に影響するのだ

VS 黒子

飛び道具すべてが，弱ブーメラン投げ・横で貫通&反撃できるため，比較的対等に闘える。飛び道具と黒子絡旗撃をガードしたときは，近くなら遠距離立ち強斬りで反撃しよう。黒子乱舞は中間距離なら見てからでもしゃがみ中蹴りで止められる。ただしガード後は反撃できない。手をださないように。

それを踏まえて地上戦に徹すれば，基本戦法で闘える。なお，相手の跳び込みは素直にガードすること。ブーメラン投げ・上以外の対空技は，良くて相打ちという結果になるからだ。



対戦攻略
ナインハルト・ズィーガー
NEINHALT SIEGER

こんなキャラだ!! 必殺技は確実にヒットさせよう

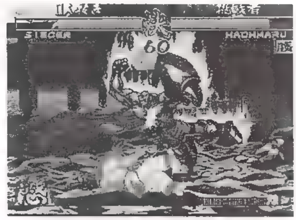
斬り技の遅さが目につくが，スキを補う技もあるし，奇襲技や相手の攻撃に対応する技も豊富。マイペースで闘うことが課題になるだろう。

飛び道具を持たないため，遠距離戦は一見不得手のように思われがちだが，ファイヤー・ストゥームで相手の飛び道具を跳ね返すこともできるので，圧倒的に不利な間合いというものが存在しない。



▲スキが特大な技が多いので，コンビネーションの構築が重要な課題。右ページに提示した例以外も作ってみよう

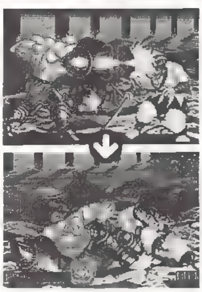
▼奇襲技も豊富。コンビネーションを中断して使えば効果倍増だ。空キャンセルを含めて要所要所で使え



有効な基本技

遠距離立ち中斬り

速度とリーチもまずまずで，立ち斬り攻撃で唯一の有効なキャンセル可能技。近距離戦では，コンビネーションの中核をなす基本技となっている。跳び込みからのティーガー・コップ3段を狙ったり，空キャンセル・ヴォルフ・ファンゲンでの奇襲などに活用しよう。


▲近距離戦での基本となる技。遠間から跳び込まれたときは，対空技にもなる。

遠距離立ち弱蹴り

攻撃判定が強くキャンセル可能なので，斬り合いになったときは，この技から連続技やコンビネーションに持っていくことを考えよう。めくりに対してのくぐり対空技にもなる。スキが少ないしゃがみ弱蹴りも，混戦時の下段攻撃として重宝する。


▲見た目よりリーチがあり，相手の技を止めるのも容易


▲しゃがみ弱蹴りとともに混戦時には活用していこう

ななめジャンプ中蹴り

跳び込むときや空中での迎撃を試みるときには，この技を使う。低い打点で跳び込めば，遠距離立ち中斬り→ティーガー・コップの連続技を狙うことも可能。攻撃力をとるなら前方ジャンプ強斬り，攻撃範囲の広さなら前方ジャンプ強蹴りを使いわけよう。


▲早すぎるとつながらないし，遅すぎると技がでない


▲めくりを狙うなら強蹴りだが，利用価値はない

しゃがみ強蹴り

技の速度は少々遅いが，リーチが長く，相手の踏み込みを考慮して置いておく感じでだすと一方的に勝つことができる。しゃがみ弱蹴りからのコンビネーションも有効だ。見た目よりも攻撃判定が残っている時間が長く，相手のミスを誘えるので，近距離でファイヤー・ストゥームと交えてイカクに使おう。


▲しゃがみ弱蹴り→しゃがみ強蹴りで距離を取る

コンビネーション

どれも遠距離立ち中斬りをキャンセルして必殺技につなげるコンビネーションとなっている。

①は，奇襲色の強いコンビネーション。中斬りを当てた時点で相手が立ちガードした場合は，立ちガード不可のヴォルフ・ファンゲンを狙う。中断りがヒットしていれば②③への移行がベストだが，相手の体力が残り少ないときはファイヤー・ストゥームで確実に体力を奪おう。

②のティーガー・コップ3段とは，ティーガー・コップ→ファルケ・ナーゲル→エレファント・グリードの連続技のこと。のけぞりポーズによって入りにくい相手がいるので注意せよ。

③は，ケズリのコンビネーション。ヴルカーン・エクスプロイズンによるケズリは，硬直時に踏み込み攻撃をされてしまう場合があるので多用は禁物。

遠距離立ち中斬り
- ファイヤー・ストゥームなど……①
- ティーガー・コップ3段……②
- ヴルカーン・ヴァイネン……③

実戦的連続技

遠距離立ち弱蹴り → ファイヤー・ストゥーム



攻撃値 24

攻撃判定の出現が遅いので斬りあいになると不利。遠距離立ち弱蹴りorしゃがみ弱蹴りで間合いを離そう。

ガードされた直後にキャンセルできる基本技

	弱斬り	中斬り	強斬り	弱蹴り	中蹴り	強蹴り
近距離立ち	×	瞬	×	後	×	②瞬~後
遠距離立ち	×	瞬	×	瞬~中	瞬~中	×
近距離しゃがみ	×	×	瞬	×	瞬~後	×
遠距離しゃがみ	×	×	×	×	瞬~後	×

必殺技のこだわった使い方

ファイヤー・ストゥーム

ヘタな基本技よりも技のでるのが早く，硬直もほとんどないので，接近戦で威力を発揮する。相手の攻撃のでぎわに挿入する感じで使うといい。ただし，↘＋BCを連打していると下段避けが暴発しやすいので，技のタイミングを把握し，ここぞというときに使えるようにしておくこと。ズーム・イン時の間合いで飛び道具を跳ね返した場合は，そのままコマンド入力し，ティーガー・コップ3段に移行する。跳ね返して損をすることはないので，積極的に使っていくべきだ。

なお，しゃがんで攻撃する技なので，下方に強い跳び込み相手でなければ，対空技としても使うことができる。とにかくスキが少なく，多目的な技。



◀飛び道具を目前で跳ね返して硬直中の相手にティーガー・コップ



◀姿勢の低さを利用すれば対空にも使用可能

ブリッツ・イェーガー

ガードされた場合はまず反撃されるので，かならずヒットさせよう。空振りした場合のスキが大きいため，少々バクチの要素が強いが，表裏がわからないようにだせば相手は戸惑うはず。弱・中・強でだした場合の飛距離を感覚的に把握しておこう（右写真）。相手キャラの背の高さも考慮せよ。

対空として使う場合は，相手の跳び込みを見たらすぐに弱・中のどちらを使うかを決定する。体の上方に攻撃判定が出現することから，相手を背中に乗せる感じで使うといい。

ほかにも，遠距離立ち中斬りを空キャンセルしての奇襲や，画面端での特殊な用途もある（次ページ参照）。



▲弱はこの距離。相手の起き上がりなどに狙うといい



▲中だとこれぐらい。ちょっと使いにくい間合いか



▲ズームイン時の判定崩れを利用する強。使いやすい

間合い別基本戦略

得意の間合い

ファイヤー・ストゥームの腕の部分には攻撃判定がないことに注意。この技の攻撃判定の根本からヴルカーン・エクスプロイズンの先端でケズれる距離がズィーガーの得意間合いと言える。



◀ブリッツ・イェーガーで移動すれば、一応は間合いの調節が可能

間合いの外

ヴルカーン・エクスプロイズンが届かない距離では，ブリッツ・イェーガーしか攻撃手段がなくなってしまう。めくりを狙わないのなら，踏み込み攻撃でティーガー・コップを狙うか，ファイヤー・ストゥームで有利な間合いを作る。オペラツィオン・ティーガーが使用可能ならば，ヴルカーン・エクスプロイズンで相手のジャンプを誘い，空中でヒットさせることもできる。

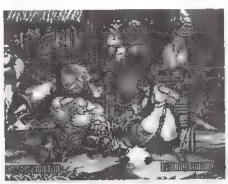
間合いの内

基本は前ページに示した，遠距離立ち中斬りからのコンビネーション。遠距離立ち中斬りが入らない状況下では，

(A)近くて立ち中斬りが間に合わない場合，立ち弱蹴りorしゃがみ弱蹴りからのコンビネーションやファイヤー・ストゥームで距離をとる。

(B)立ち中斬りが届かない場合は，ヴルカーン・エクスプロイズンでケズるか，ひとまず立ち中斬りをだしておいて空キャンセルでの奇襲に持ち込む。

いずれにせよ，最終的にはティーガー・コップ3段に持ち込みたいので，遠距離立ち中斬りからのコンビネーションが自然にだせるようになるまで練習しよう。なお，ひたすらヴルカーン・エクスプロイズンでケズりつづけるのは，踏み込み投げや前転などの対処法が存在する以上，決して効果的ではないことをつけ加えておく。



◀間合い外では踏み込み中蹴り→ティーガー・コップ。踏み込みの欄参照



▲基本は遠距離立ち中斬り。これより近ければファイヤー・ストゥーム，遠ければヴルカーン・エクスプロイズンでケズる



▲密接された場合は素直に投げるか，近距離立ち弱キック→ファイヤー・ストゥーム，しゃがみ弱キックなどで追い払う



▲遠い場合はケズリor踏み込み中蹴り→ティーガー・コップ，立ち中斬りを空キャンセルしてのヴォルフ・ファンゲンなど。近寄らないと話にならないぞ

ティーガー・コップ3段をキワめよう

ティーガー・コップ3段は，体力を大幅に奪い，一発逆転も可能な連続技だ。以下の点に留意して活用しよう。

①ガードされたらファルケ・ナーゲルはださない。あまりにもスキが大きすぎるからだ。

②エレファント・グリードの有効間合いからはずれそうな場合は，少し待ってからコマンドを完成させる。投げた相手がズィーガーの身体の中心線を通過した場合は，コマンドが反転するぞ。

③反撃可能なときは確実にティーガー・コップを狙う。右に反撃可能な技一覧表を掲載しておくので参考に。

ティーガー・コップで反撃が可能な技一覧表

対戦相手	反撃が可能な技
覇王丸	強・烈震斬，弧月斬，天覇凄煌斬，天覇封神斬
ナコルル	アンヌムツベ，レラムツベ，ヤトロポック，アペフチカムイリムセ，しゃがみ強斬り
服部半蔵	うつせみ天舞，うつせみ地斬，近い間合いの烈風手裏剣一改，遠距離立ち強斬り
ガルフォード	ヘッドレプリカアタック，リアレプリカアタック，遠距離立ち強斬り
王虎	気功大撲殺，気功旋風撃，遠距離立ち強斬り
橘　右京	秘剣ささめゆき，秘剣つばめ返し，ツバメ六連，遠距離しゃがみ強斬り，立ち強蹴り
千両狂死郎	跳尾獅子，荒事師 狂死郎“血肉の舞”
不知火幻庵	爪つまみ，近距離での幻庵脱皮
アースクェイク	アースガッデム，ファットチェーンソー，ファットレプリカアタック
柳生十兵衛	二ッ角羅刀・改
シャルロット	中・強スプラッシュファーント，パワーグラデーション，スプラッシュグラデイション
牙神幻十郎	桐覇 光翼刃
チャムチャム	とびひっかき，パクパク・デオス，メタモアニマルアタック
ズィーガー	ティーガー・コップ，ヴルカーン・エクスプロイズン，ブリッツ・イェーガー，オペラツィオンティーガー
花諷院和狆	心乱呪符，縛鎖杖撃，仁王符霊殺
黒子	黒子絡旗撃，黒子撃放

素手での攻防

素手になると，有効な基本技にキャンセルがかからなくなってしまう。あえて素手の状態で攻めるならば，近距離立ち強蹴り（または踏み込み強蹴り）をキャンセルしてのティーガー・コップになるが，強蹴り自体スキが大きく，でぎわをツブされることが多いので，素直に武器を待ったほうが得策だろう。

基本技コンビネーションとしては，武器あり時にも多用した，しゃがみ弱蹴り→しゃがみ強蹴りで相手を追い払う。あるいは，空中での性能が武器あり時とさほど変わらないことを利用して，前方ジャンプ強パンチなどで跳び込み→離脱をくり返すのも一興。



▲武器あってのズィーガー。判定の強い蹴り技を使いつつ，武器を待とう

武器なし時に使える必殺技	
ヴルカーン・ヴァイネン	×
ヴルカーン・ドリュッケン	×
ヴルカーン・エクスプロイズン	×
ティーガー・コップ	○
ファルケ・ナーゲル	○
エレファント・グリード	○
ヴォルフ・ファンゲン	×
ブリッツ・イェーガー	×
ファイヤー・ストゥーム	×
オペラツィオンティーガー	×

対空と跳び込み

●対空技

ファイヤー・ストゥームがもっとも使い勝手がよいが，下方に強い攻撃には弱い。状況におうじて遠距離しゃがみ中斬り，近距離立ち強斬り，ファイヤー・ストゥーム，ブリッツ・イェーガーなどを使いわけていこう。

●跳び込み

前方ジャンプ強斬りや前方ジャンプ中蹴りがメイン。打点によって，遠距離立ち中斬りのコンビネーションを決定する。こちらの跳び込みを空中で迎撃にくる相手には，前方ジャンプ弱斬りor前方ジャンプ強蹴りで対抗せよ。



◀空中戦ではジャンプ強斬り。タイミングをマスターしよう

画面端での攻防

脱出に使えるような無敵必殺技を持たないため，追いつめられた場合は脱出手段にとぼしい。しゃがみ弱蹴りなどの速い技を中心に追い払うか，相手の攻撃を食らわないようであれば思い切ってブリッツ・イェーガーでの脱出を試みよう。

逆に，相手が画面端にいる場合，とくに画面端から少し手前の場合は，強ブリッツ・イェーガーで跳んでいけば，画面端で垂直落下するので，めくり攻撃が狙いやすいぞ。



追いつめられた場合

◀攻撃のスキが大きい相手ならば立ち弱蹴り→ヴルカーン・エクスプロイズンのコンビネーションで一気に間合いをつくることも可能

追いつめた場合

▶画面端より少しだけ相手が離れている場合は，強ブリッツ・イェーガーを使ってめくりを狙うチャンス。ハズすと痛い目をみるぞ



踏み込み攻撃の利用価値

マスターしておきたいのは，踏み込み中蹴り（遠距離しゃがみ中蹴りがでる）→ティーガー・コップ3段のみ。遠い間合いから一気に下段を攻められるので，積極的に活用していきたい。ただし，のけぞり時の食らい判定の変化の関係で，覇王丸と十兵衛には，ティーガー・コップが入らない。ファイヤー・ストゥームなどで代用すること。

なお，武器なし時にかぎり，踏み込み強蹴り（近距離立ち強蹴り）のキャンセル有効時間が延びる。また，踏み込み中斬りはしゃがみ中斬りがでてしまうので危険だ。



◀遠距離からのバリエーションに加えたい踏み込み攻撃

キャラ別攻略法

有利な相手には有利だが，苦手な相手はとことん苦手なズィーガー。解説してきた技以外にも，特定の相手に有効な技が存在するので，ポイントを押さえつつ，臨機応変に闘おう。

VS 覇王丸

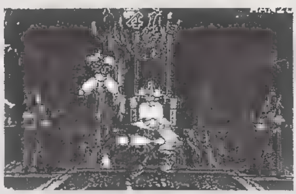
何よりもまずカウンターの強攻撃に注意せよ。2，3度のミスでたやすく1本とられてしまうのだ。カウンターを取られないためにも，ブリッツ・イェーガーやティーガー・コップなどのガードされやすい技は慎重に使い，ファイヤー・ストゥームやヴルカーン・エクスプロイズンなどの安全な技を中心に地上戦を挑んでいこう。単体の旋風裂斬や烈震斬は，ファイヤー・ストゥームで返せばOK。ズィーガーの姿勢が低くなるので，間合いが開いていれば案外簡単に返せるはずだ。

VS ナコルル

遠距離立ち中斬りとファイヤー・ストゥームがアンヌムツベでくぐられてしまうので，近～中間距離では使いにくくなり，苦戦を強いられる。遠距離しゃがみ弱蹴り→ヴルカーン・エクスプロイズンなどでケズったり，ジャンプが多い相手なら垂直ジャンプ強斬りなどで迎え撃とう。相手が小さいので，跳び込む場合は前方ジャンプ中蹴りを使う。アンヌムツベはヴォルフ・ファンゲンで捕まえることも可能だ。退き込み→ファイヤー・ストゥームなどで誘ってみるのもいいだろう。

VS 服部半蔵

爆炎龍は確実にファイヤー・ストゥームで跳ね返そう。踏み込みモズ落としのケンセイにもなるし，近距離で跳ね返すことができれば相手の硬直中にティーガー・コップを狙えるぞ。



▲跳び込まれたら，ジャンプの軌道の内側に入り，近距離立ち強斬りなどで対応せよ

VS ガルフォード

プラズマブレードとパピィの波状攻撃は脅威。プラズマブレードとレプリカドッグの硬直に活路を見いだし，踏み込みからの攻撃を仕掛けていこう。なお，ラッシュドッグなどのパピィ突進技なら，ブリッツ・イェーガーで硬直をたたくことも可能だ。空中戦では相手のジャンプ強斬りにまず勝てないので，跳び込みつつ早めに技をだされた場合はしゃがみ中斬り，打点を低くされたら退き込みで間合いを確保せよ。もしも自分も跳んでしまったら，すばやくでる弱斬りで対処していこう。

VS 王虎

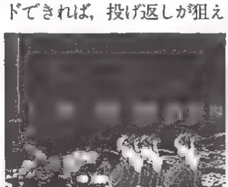
気功旋風撃があるため跳び込めないし，リーチは相手のほうが長いので，立ち中斬りからのコンビネーションも狙えない。ヴルカーン・エクスプロイズンで地道にケズろう。踏み込みで気功旋風撃を誘えれば，ティーガー・コップで大ダメージを与えられる。



◀ヴォルフ・ファンゲンを空振りすると，真気功爆転法で返されやすいぞ

VS 橘 右京

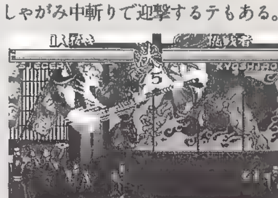
秘剣 つばめ返しをファイヤー・ストゥームで返しつつチャンスをうかがう。目の前でだされた昇りつばめ返しは，ガードできれば相手の着地にティーガー・コップをキメることができる。画面端で残像踏み込み斬りをガードできれば，投げ返しが狙えるぞ。



◀残像踏み込み斬りもヴォルフ・ファンゲンでつかまえることができるぞ

VS 千両狂死郎

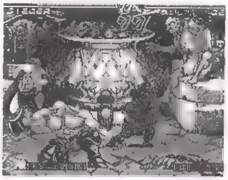
地上戦を心掛け，相手の間合いの外からヴルカーン・エクスプロイズンでケズっていこう。ケンセイにヴルカーン・ヴァイネンを使い，跳んできたらしゃがみ中斬りで迎撃するテもある。



▲空中戦はリーチの差がありすぎて明らかに不利。跳び込みをくぐって対抗しよう

VS 不知火幻庵

幻庵のケンセイ攻撃はすばやくてスキがない。それが当たらない程度の間合いを保ち，下段避けなどで後退しつつ，ヴォルフ・ファンゲンを狙っていこう。遠距離戦では爪つまみ，中間距離では毒吹雪を跳ね返す際の遠距離立ち強斬りにも注意。


◀起き上がりをケズリにいく場合は、フェイントをまじえ幻庵脱皮対策を

VS アースクェイク

背中の食らい判定が特大なので，ブリッツ・イェーガーでめくり攻撃を狙う練習台にもってこい。ただし，万一ガードされると，着地ぎわにしゃがみ強斬りを食らい，大ダメージを受けることになる。適度にほかの攻撃もまじえておこう。


◀相手がアースガッデムを使えるときはブリッツ・イェーガーは使用禁止

VS 柳生十兵衛

水月刀を跳ね返してコンビネーションに持ち込みたいが，相手の遠距離立ち強or中斬りが届く間合いで斬り合いになるとツラい。届かない間合いを見切って，上段攻撃をスカせるヴォルフ・ファンゲンで攻めたてよう。


◀空中戦は勝ち目がない。跳び込みはくぐりにくいし、こちらの跳び込みもジャンプ中斬りに負ける。地上戦を挑め

VS シャルロット

追いつめられないようにするためにも，シャルロットの跳び込みは垂直ジャンプ弱斬りで落としていく。地上戦では，相手の遠距離立ち中斬りが届かない間合いからヴルカーン・エクスプロイズンでケズっていこう。


◀起き上がりならばパワーグラデーションで反撃されない。跳び込みからの遠距離立ち中斬りコンビネーションへ

VS 牙神幻十郎

近距離で相手の桜華斬のタイミングを見極め，ファイヤー・ストゥームで跳ね返し，ティーガー・コップを狙おう。怒り頂点状態の幻十郎には跳び込みはおろかヴォルフ・ファンゲンも使用禁止。ヴルカーン・ヴァイネンで地道にケズっていこう。


◀遠距離でだされた三連殺には、ヴォルフ・ファンゲンの「出番です」

VS チャムチャム

とびひっかきの攻撃判定の広さとチャムチャム自身の食らい判定の小ささがネック。とびひっかきに対しては，ジャンプする声が聞こえたらすばやく退き込みをして，空振りを確認してからティーガー・コップ。ガードしてもよいが，めくりを狙われないためにも退き込みが確実だ。接近戦では，ファイヤー・ストゥームや遠距離立ち中斬りが，遠距離しゃがみ強蹴りでかわされてしまう。遠距離立ち弱蹴り→ヴルカーン・エクスプロイズンでケズって間合いを離してしまおう。

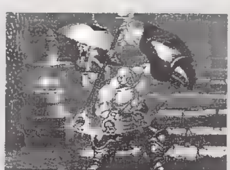
VS ナインハルト・ズィーガー

遠距離立ち中斬りのコンビネーションはファイヤー・ストゥームなどで止められてしまうので，跳び込み以外からは通用しない。結局は踏み込み中蹴り→ティーガー・コップかヴルカーン・エクスプロイズンでのケズリ合いになるので，ケズられない努力をしよう。


◀シ烈極まるケズリ合戦。左でドカーン、右でドカーン……なんだかなあ

VS 花諷院　和狆

和狆の杖が届く間合いで斬り合うと，遠距離しゃがみ中斬りで転ばされてしまう。縛鎖杖撃に留意しつつ中間距離を保ち，式神霊符は確実に跳ね返していこう。和狆は強力な対空技を持っているので，跳び込みからのコンビネーションは避けたほうがいい。


◀跳び込まれた場合は踏み込みでジャンプをくぐって反撃したほうが安全

VS 黒子

至近距離で黒子が飛び道具を構えたら，ファイアー・ストゥームを使えばどの飛び道具がきても同じタイミングで返せるぞ。黒子が怒り頂点状態のときは，退き込みで距離を保ち，ヴルカーン・エクスプロイズンで黒子乱舞をケンセイしよう。


◀ファイアー・ストゥームの指先ギリギリがベストの間合い。離れるな



対戦攻略

花諷院和狆

NICOTINE CAFFEINE

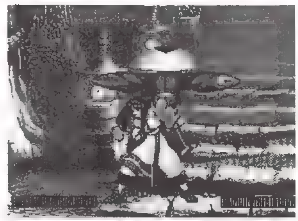
こんなキャラだ!! 飛び道具と対空技で要塞と化せ！

かつてはその剣術で多くの魔を封じてきたが，剣を錫杖に持ちかえても技に衰えはない。小柄な風貌と豊富な飛び道具，ジャンプ攻撃以外のすべての基本技にキャンセルがかかるなど，これらの特徴を活かせば，どんな相手とも互角以上に闘える。式神霊符の雷（以下，雷符）と炎（以下，炎符）は使いかたしだいであらゆる攻撃に対応していけるスグレものだ。



▲相手の操作を混乱させることができる心乱呪符は立派な対空技。頭上に放り投げるため，跳び込み攻撃より先に当たる

▼武器なし時は錫杖の代わりに笠で攻撃できるし，ジャンプ中パンチはめくり攻撃がやりやすい。パワーアップしたみたい



有効な基本技

遠距離しゃがみ中斬り

錫杖で相手の足元をすくい転倒させることができる。攻撃判定の出現が早く，リーチも長いため，相手の攻撃モーション中をツブせる。こちらの攻撃がガードされたときや相手の攻撃をガードしたあとなどの，少し間合いが開いたときが狙い目。



▲相手の攻撃をガードして，間合いが広がったら



▲錫杖の先で引っかけるように使う

しゃがみ強蹴り

攻撃判定の出現が遠距離しゃがみ中斬りよりも早い。ただし，攻撃後のもどりのモーションにスキがあるため，キャンセルをかけて式神霊符をだし，スキを補って使うようにしよう。リーチが意外に長いので，ガード後の反撃技としても使っていける。



▲スキがないように見える弱・烈震斬でも……



▲ガードしたあと反撃できる。一番確実な技だ

前方ジャンプ弱蹴り

下方向に広い攻撃判定があるので，跳び込みに向いている技。近距離で使えば，ほとんど迎撃されない。また，攻撃がでているのかどうか見た目にわかりにくいので，対空技がない相手には早めにだしてスカし投げも有効。連続技の起点にもなる。



▲重なるようにだせば，めくりになる。ヒットすれば



▲しゃがみ弱蹴り→しゃがみ強蹴りとつながる

ジャンプ強斬り

後方から下を通して前方に錫杖を振るので，攻撃をだしはじめるタイミングがむずかしい。ジャンプ頂点付近からだせば地上の相手に当てることができるぞ。ただし，攻撃判定が前方にくるまで時間がかかるので空中戦で負けやすい。



▲相手を跳び越えるときも頂点でだせば当てられる

▼攻撃力は高いので，連続技にならなくても使いたい



コンビネーション

遠距離立ち強斬り→弱or中・式神霊符・炎	①
ななめジャンプ弱蹴り→立ち中蹴り→弱or中・式神霊符・炎	②
ななめジャンプ弱蹴り→しゃがみ弱蹴り→しゃがみ強蹴り	③
弱・式神霊符・炎→踏み込み強蹴り	④

実用的なコンビネーションとなると，リーチのある蹴り技がないので，斬り技に空キャンセルをかけて飛び道具を撃つ①が有効。もしも遠距離立ち強斬りがヒットした場合は，キャンセルをかけての縛鎖杖撃で連続ヒットを狙う。

相手が跳んできたら，遠距離しゃがみ強斬りで迎撃だ。前方ジャンプ弱蹴りは，相手と重なるように使えば対空技をツブしやすい。これを跳び込みからのコンビネーションの起点として使い，ガードされたら②，ヒットしたら③へ移行しよう。

踏み込みながら強蹴りをだすと，しゃがみ強蹴りがでる。飛び道具をガードさせたあと，間合いが離れたときに④を使うと奇襲としての効果が大きい。ガードされた場合は，もどりのモーションをキャンセル弱・炎符で補うことを忘れずに。

実戦的連続技



攻撃値 50　遠距離立ち強斬りがヒットすれば縛鎖杖撃につなげることもできる。相手の強斬りを先読みして使っていこう

ガードされた直後にキャンセルできる基本技

	弱斬り	中斬り	強斬り	弱蹴り	中蹴り	強蹴り
近距離立ち	瞬〜後	瞬	×	瞬〜後	①瞬〜②後	瞬〜後
遠距離立ち	瞬〜後	瞬	瞬	瞬〜後	①瞬〜②後	瞬〜後
近距離しゃがみ	瞬〜後	瞬	×	瞬〜後	瞬〜後	後
遠距離しゃがみ	瞬〜後	前〜瞬	瞬	瞬〜後	瞬〜後	後

必殺技のこだわった使い方

心乱呪符

相手のレバー入力を逆にしてしまう効果を持つこの飛び道具は，与えるダメージもそこそこ大きい。が，前方に飛んでいかず，攻撃範囲が斬り技程度。また，当たらないと致命的なほどスキが大きく，基本技をキャンセルして当てることもできない。

これでは使用する機会がないように思えるが，じつはこの技，対空技としてかなり広範囲をカバーすることができるのだ。自分の頭より上に札を投げるため，相手のジャンプ攻撃より先に当てることができる。ヒットしたら，相手の行動はたいていしゃがみガードか，ジャンプ攻撃のくり返しという単純動作になるので，武器破壊必殺技も狙いやすくなる。



▲相手がジャンプ攻撃できたらチャンス

▲ヒットすれば大きく「乱」の文字がでる

▼単調な跳び込みはしゃがみ強斬りで落とそう



支杖螺旋脚

この技をだすには，無防備な状態でジャンプの頂点付近まで到達しなければならないので，空中で迎撃されやすい。起き上がりに重ねるか，対空技で待ち構えてくれるのを祈って使うくらいだろう。ただし，相手にガードさせることができれば，そのあとのスキはほとんどない。

じつはこの技，地上でコマンド入力し，ジャンプ直後に蹴りボタンを押すと，錫杖を下に伸ばすアクションを行ない，通常とはちがった効果が現れる。攻撃能力はまったくないが，下に伸ばした錫杖が地面に触れた瞬間，いきなり地上へワープするのだ。スキもまったくないので，投げ技と組み合わせて使うといいぞ。



▲地上で↙↓↘→↗と入力してボタンを押せばOK

▲アースクエイクのファットプレスで燃やされそう？

▲でも，地上へとワープするから大丈夫。投げちゃえ

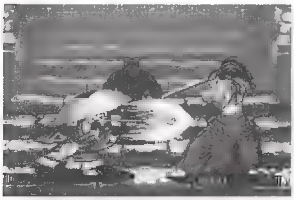
間合い別基本戦略

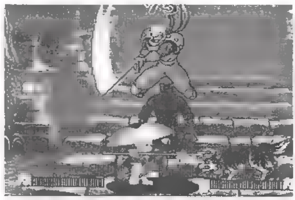
得意の間合い

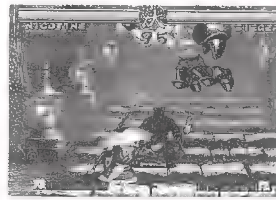
しゃがみ強蹴り以外のすべての立ち&しゃがみの蹴り技は，和狆がかぶっている笠の攻撃よりも攻撃範囲が狭い。ということは，密着しないと攻撃が当たらないので，しゃがみ中斬りが強いという点をのぞけば，斬り合いをするのはあまり得意ではないという結論に達する。それよりも，飛び道具を使って相手をイカクし，豊富な対空技で相手の跳び込みを迎撃していける遠距離が得意の間合いと言えるだろう。

遠距離といってもいろいろあるが，和狆が本当に得意とするのは，相手が飛び道具を使いはじめたときに，それをかき消していける縛鎖杖撃が届く距離だ。相手がこの間合いから跳び込みを仕掛けてきたときは，しゃがみ強斬りか心乱呪符で迎撃していこう。

上下に撃ちわけが可能な飛び道具を攻めに，強固な対空技を守りに活用し，相手をホンロウしながら有利に試合を進めていきたい。


▲遠距離立ち強斬りを相手の目の前に置き，空キャンセルで弱・炎符につなげれば，反撃されるスキはほとんどない


▲遠距離しゃがみ強斬りは対空技として優秀だが，近距離しゃがみ強斬りになってしまうと対空できずにダメージ必至


▲心乱呪符は，対空技として使うのが安全で効果的。早めにだしても空中で漂うので，攻撃判定が残っている

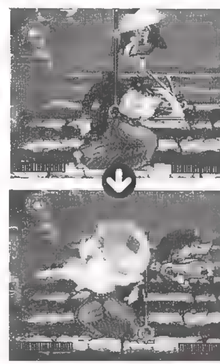
間合いの外

飛び道具をメインにすれば一方的に攻撃できるため，あえて自分から近寄る必要はない。しかし，攻撃が当たるかどうかは相手のミスに頼る必要があるので，接近をはかって得意な間合いに持ち込むのがベター。積極的にいくなら，踏み込み強蹴り（しゃがみ強蹴りにバケる）が反撃されにくくてオススメ。



間合いの内

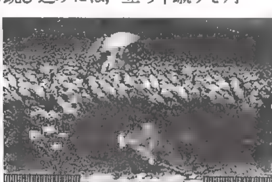
接近戦では，相手を転ばすことができ，ガードされてもスキのないしゃがみ中斬りがメイン。前転で抜けにくいしゃがみ強蹴りも使っていこう。支杖螺旋脚を昇りや相手を跳びこすようにだして投げを狙う，といった奇襲が仕掛けやすい距離だ。



跳び込み

相手の跳び込みに対してもっとも確実なのが，立ち中斬り。近距離と遠距離のどちらも似たような攻撃だし，見た目以上に攻撃範囲は広いのだ。頭上からの跳び込みには，立ち中蹴りで対処。跳び込むときは，近距離なら弱蹴り，遠距離なら強斬りでいこう。ただし，強斬りは攻撃をだすタイミングがむずかしい。ジャンプ頂点付近で攻撃をだせば，地上の相手に当たるぞ。

跳び込んだとき


▲ジャンプ強斬りは錫杖を回転させるため，攻撃判定が移動し当てにくい


▲しかし，地上で待ち構える相手にならば負けないので，タイミングを覚えよう

跳び込まれたとき


◀しゃがみ強斬りはめくり攻撃に弱い。そんなときは立ち中斬りがいいだろう


◀心乱呪符は札を飛ばすまでに時間がかかるので，すばやい反応が必要

素手での攻防

全キャラが素手で闘ったなら，おそらく和狆が最強であろう。とくに基本技の中には武器あり時よりも使える技があり，攻撃力をのぞけばプラス要素が多い。少々反則気味だが，パンチ技のほとんどが笠で攻撃するため，従来どおりのリーチで攻撃できるのも大きい。錫杖螺旋脚や縛鎖杖撃は，あくまで奇襲技なので，使えなくとも闘いかたに変化ない。

素手のときにもっとも使える技は，ななめジャンプ中パンチだ。この技は，左右に手を広げて横に回転しながら攻撃するので，相手を跳びこえるようにだすと背後から攻撃できる。ヒットすれば立ち中パンチにつながるぞ。対空技は武器ありでも使う立ち中蹴り。そして，とどめは近距離立ち強パンチだ。



◀近距離立ち強パンチでトドメ。老人思いなことじゃ、南無阿弥陀仏

武器なし時に使える必殺技

式神霊符・雷	○
式神霊符・炎	○
心乱呪符	○
支杖螺旋脚	×
縛鎖杖撃	×
仁王符霊殺	×

素手コンビネーション

めくりジャンプ中パンチ



▲ジャンプ中パンチは相手を跳びこえて攻撃できる数少ない技の一つ

立ち中パンチ



▲遠距離でも近距離でも連続技になる。キャンセルして中・炎符につなげよう

画面端での攻防

画面端では，使用すると確実に反撃を食らう技があるので，いくらか闘いづらくなる。まず，相手を追いつめた場合，強斬りor弱蹴りで跳び込むと，どちらもガードされた場合は投げられてしまう。また，二つの飛び道具は近距離でだしたときに間合いが離れずに反撃される。よって，相手が画面端から動くまで，離れて飛び道具でケンセイしていたほうがいいだろう。

追いつめられたときは，しゃがみ中斬りで転ばせてから逃げるべし。



追いつめたとき

無理に攻めると投げ返しがコワイ。飛び道具は相手の強斬りの間合いの外で撃つこと。先読みから強蹴り連打につなげ

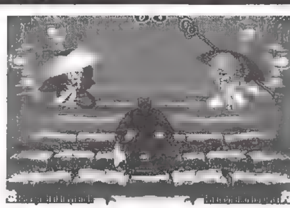
追いつめられたとき

画面端では，相手の跳び込みはつねに自分の目前に落ちてくる。つまり，対空技の心乱呪符が当たりやすくなるというわけだ



真・みえない蹴り技

前方ジャンプ弱蹴りは，一瞬で動作が終了するため，使っている本人以外はとてもどんな技なのか判別できない。これに，相手の対空攻撃をツブしやすいという長所をプラスして実戦で活用していく。具体的には，相手が跳んできた和狆を落とそうとしたときは連続技，ガードされはじめたら攻撃のタイミングを変えてスカし投げorスカし足払いを狙っていくのだ。



▲これが前方ジャンプ弱蹴りをだしているときのポーズ。攻撃のタイミングを変化させて，自分のペースで相手をいたぶっていこう

▼和狆は自分を画面から消すことができる。やりかたは，追いつめられたときに中斬り（Bボタン）で投げをキメるだけ。利点は飛び道具が当たらなくなることだ



キャラ別攻略法

相手キャラとその戦法におうじて，「飛び道具で跳ばせて対空技で落とす」「迎撃されにくい跳び込み技でガンガン攻めて反撃を断つ」という二つの戦法を使いわけていこう。

vs 覇王丸

飛び道具のモーション中に遠距離立ち強斬りを合わせられ，相打ちを取られる。相手の弱・烈震斬と遠距離強斬りのでぎわをツブすために，つねに遠距離強斬りキャンセル弱・炎符でケンセイしていこう。昇り支杖螺旋脚の無敵を利用した投げも有効だ。



◀弱・烈震斬は，しゃがんでいるだけで回避できることもある

vs ナコルル

接近戦での技のだし合いになることが多い。しゃがみ中蹴りを相手にヒットさせてから弱・炎符につないだり，技の合い間に遠距離立ち強斬りをだすと相手のリズムを崩せる。ナコルルのジャンプ強蹴りは，立ち中蹴りか心乱呪符を使わないと落とせない。



◀支杖螺旋脚で背後を狙えば，空中で落とされずに攻撃できる

vs 服部半蔵

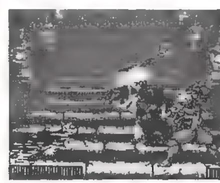
離れた間合いでは，飛び道具を撃って近寄らせないようにするのが一番安全。とくにしゃがみ弱蹴りの攻撃判定が半蔵の投げの間合いより狭いので，モズ落としを防ぎにくいのだ。また，真上からのジャンプ攻撃は，立ち中蹴りでしか落とせない。



◀接近戦になったら，垂直ジャンプ強斬りをおり混ぜ大ダメージを狙え

vs ガルフォード

基本戦法はvs半蔵と同じだが，ガルフォードにはパピィがいる。錫杖で犬は斬れないので，炎符を対抗手段として盛り込み，相手の行動に対して的確に対応していこう。レプリカドッグは前転投げのチャンスとも言える。投げ対策にはしゃがみ強蹴りを使え。



◀ななめジャンプ強蹴りで逆転の連続技を狙え。忍者の投げはコワイ

vs 王虎

王虎のジャンプは低いため，雷符が有効に機能する。接近戦では気功大撲殺がコワイ。炎符も混ぜてケンセイしながら，相手のでかたを見よう。不意にだされたジャンプ強蹴りは，反応が遅いと落とせない。ガードに徹し，間合いが離れたらしゃがみ中斬りで倒せ。



◀武器を取りにいくとき，相手はジャンプしがちだ。心乱呪符をキメろ

vs 橘　右京

つばめ返しを撃たれまくると攻め手がない。踏み込み→ガードをくり返して，少しずつでも間合いを縮めるよう努力しよう。残像踏み込み斬りは遠距離立ち強斬りで止められるが，ケンセイに使うとつばめ返しで迎撃されてしまう。しかし，一撃入ればカウンター・ダメージで一発逆転を狙えるぞ。

残像踏み込み斬りを垂直ジャンプで避けられれば，空振りのスキに強斬りからの連続技を狙うこともできる。ジャンプ中斬りで跳び込めば，つばめ返しに対抗することも可能だ。

vs 千両狂死郎

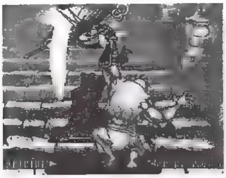
接近戦で遠距離立ち弱斬りを多用されると，しゃがみ強蹴りでしか対抗できなくなる。跳び込みに対しては心乱呪符が使っていけるが，相打ちになると一発気絶もあるので注意。地上戦はしゃがみ中斬り。空中戦はスキを見て昇り中斬りで的確に反応していこう。



◀しゃがみ中斬りはニュートラルで避けられやすい。精神的ダメージ大

VS 不知火幻庵

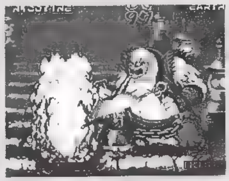
しゃがみの蹴りを連発されたら，こちらもしゃがみの蹴りで対抗しよう。ヒットしたら炎符につなぎ反撃を断て。基本技を当てたあとは必ず弱・炎符をだすようにすれば，幻庵脱皮をされても迎撃できる。対空技にはタイミングが取りやすい立ち中斬りを使うべし。



◀対空技の多くは攻撃力が高い。起き上がりの肉転突きにも注意

VS アースクェイク

最大対最小の闘いだが，和狆の食らい判定が小さいぶん，有利に進められる。飛び道具はしゃがみ強斬りを合わせられるので厳禁。跳び込みをメインに，ジャンプ強蹴りを相手の後頭部に当てて連続技を狙うようにしていきたい。迎撃は恐れるな。



◀昇り支杖螺旋撃なら，ファットプレスをスリ抜けて投げられる

VS 柳生十兵衛

和狆は蹴り技が短いので，柳生心眼刀をキメてくる相手には攻めにくい。飛び道具をメインに使い，相手を得意の間合いより内側に入らせないようにしていこう。接近戦では，笠を使った弱斬りを主軸として，跳び込みからの支杖螺旋脚を狙っていくべし。



◀心眼刀は跳び込みにも有効。ヘタに中斬りで跳び込むな

VS シャルロット

接近戦では，先読みで対空技をだしていかないと跳び込みを迎撃できないので，圧倒的に不利。地上戦でも，一番リーチのあるしゃがみ中斬りが，その間合いの外から一方的に攻撃を受けることになる。そこで，遠距離立ち強斬りを相手の技と重なるようにだすか，垂直ジャンプ強斬りから一発を狙っていこう。跳び込みを先読みして心乱呪符を置いておくのもおもしろい。投げられるのを覚悟して，ガードに徹し，攻撃パターンを読んでから反撃にでるというテもある。

VS 牙神幻十郎

遠距離立ち強斬りでケンセイしておけば，不用意な三連段にカウンターでヒットする。ヘタな飛び道具はななめジャンプ強斬りで跳び込まれて，気絶→昇天させられるので，飛び道具は，なんらかの基本技を相手にガードさせたあとに撃つようにしたい。



◀ジャンプ弱蹴りなら光翼刀で迎撃されにくい。どんどん跳び込め

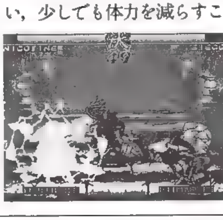
VS チャムチャム

とびひっかきやブーメラン投げ・横を合わせられるとイヤなので，飛び道具はひかえめに。ただし，接近戦でのチャムチャムのしゃがみ強蹴りには，炎符が有効だ。

とびひっかきを確実に返すには，どこを狙っているかの見極めがカンジン。自分の前方を狙って落ちてきたら，遠距離立ち強斬りを早めにだせば，悪くとも相打ちになる。後方の場合は，前転で避けて，遠距離しゃがみ中斬りで反撃しよう。ガードしたあとは縛鎖杖撃が入るぞ。

VS ナインハルト・ズィーガー

自分の体を包み込むほどの炎をケズリで使われ，こちらが飛び道具を撃てば待ってましたとばかりに，ファイヤー・ストゥームで跳ね返されてしまう。ケズリがメインの相手の場合は，とにかく跳び込みからの連続技を狙い，少しでも体力を減らすこと。



◀ファイヤー・ストゥームで返された雷符は，和狆にも当たるようになる

VS 花諷院 和狆

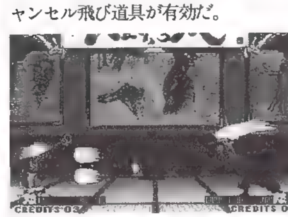
同じキャラが相手なら，奇襲技を多用して，精神的に有利に闘いたい。オススメは，支杖螺旋脚を昇りでだして，着地のタイミングを早め，投げを狙うというもの。垂直ジャンプ強斬り→遠距離立ち強斬りで相手を気絶させるなど，イッキに終わらせるつもりでいけ。



◀撃ち合いになったら応戦しろ。弱だけでだすのが連射のコツ

VS 黒子

黒子八極弾を使いわけられたら，遠距離戦では勝てない。とにかく踏み込みで近寄り，前転で飛び道具を抜けるなどして攻めていこう。近距離ならキャンセル飛び道具が有効だ。



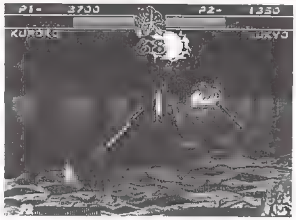
▲得意の遠距離戦は相手のほうが一枚上手。飛び道具は撃ったら負けと思っていい。



対戦攻略 黒子 KUROKO

こんなキャラだ!! 遠距離戦では容赦なく撃ちつづけろ

『餓狼伝説スペシャル』と『龍虎の拳2』に登場したキャラクターたちが使用していた飛び道具を操ることができ，相手を近寄らせることなくたたきのめせるのが魅力のキャラクター。基本技のリーチが短いのが難点ではあるが，強攻撃を空振りしてもスキがあまりないので，近距離戦でも十分闘っていける。なお，黒子を使用できるのは，家庭用ネオジオ&ネオジオCD版のみだ。



▲怒り頂点状態になるとだすことができる武器破壊必殺技は2種類。そのうちの一つである黒子大乱舞はキマると気持ちいいぞ

▼相手の武器破壊必殺技を食らっても，手にしている旗が壊れることはないので，不利な状態での闘いがない



有効な基本技

遠距離立ち強斬り

基本技の中で一番リーチが長い技。他のキャラとちがって空振りしてもあまりスキができないので，近距離戦ではメインに使っていこう。ヒット中ならキャンセルをかけやすく，飛び道具につなげば，簡単に間合いを広げることができる。



▲中斬りも強斬りもスキはさほど変わらない



▲ヒットしたらキャンセルで飛び道具を撃とう

遠距離しゃがみ強斬り

跳び込んでくる相手を地上で迎撃するときに一番使える基本技。攻撃判定の出現が速く，タイミングをとくにはかる必要もない。ただし，下方に攻撃判定が伸びている跳び込みに対しては相打ちになってしまうときもあるので注意が必要。



▲だいたいの跳び込みは落とすことができる



▲下方にのびる攻撃に対しては相打ち覚悟

ジャンプ強斬り

攻撃判定が横方向に大きく伸びるので，相手のジャンプ攻撃を空中で迎撃するときに絶大な効果を発揮する。相手の跳び込んできた位置によって，垂直，前方，後方ジャンプを使いわければまず負けることはない。攻撃はジャンプ直後からだすようにすること。



▲相手のジャンプ力やその軌道のことも考えて，こちらのジャンプする方向を決めよう

ジャンプ弱蹴り

ジャンプの直後から攻撃をだしたとしても，着地するまでの間，ずっと攻撃判定がでているので，タイミングをはからずに使える跳び込み専用の技。攻撃判定がかなり下を向いているため，地上で待ちかまえている対空技にも負けず，逆に押しツブしてくれる。



▲無敵時間のある覇王丸の弧月斬ですら上から押しツブすことができるのだ

コンビネーション

メガスマッシュ
- 覇王翔吼拳→センベイ手裏剣……①
- メガスマッシュ→白旗陣→ジャンプ強斬り…②

ジャンプ弱蹴り→しゃがみ弱蹴り→しゃがみ強蹴り……③

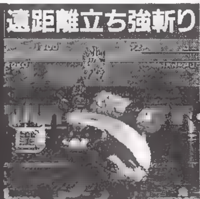
①は一番回避しづらい飛び道具のコンビネーション。メガスマッシュは撃ったのを見てからでは，ジャンプで回避することすらできないくらい飛行速度が速い。相手をイカクするのにちょうどいいだろう。つぎに撃つ覇王翔吼拳は，上下に幅広い攻撃判定があるので，ジャンプ力のないキャラには効果的。この二つのコンビネーションを軽く跳び越えてくるだけのジャンプ力を持っているキャラには，最後のセンベイ手裏剣が威力を発揮する。前の二つの飛び道具よりもかなり飛行速度が遅いため，同じタイミングで跳んできた場合，着地する頃にヒットしてくれるぞ。

②は，速い飛び道具を2発撃つことによって相手に跳び込むタイミングをはからせて，斬鉄波にも見える白旗陣でフェイントをかけ，跳び込んできた相手を空中で迎撃するコンビネーション。

③のコンビネーションは，ブリッツボールやセンベイ手裏剣がでずに飛び道具の撃ち合いになってしまったときに，先手をとって跳び込んでいくときに使う。基本技のリーチがあまりないので，オーソドックスに足払いで相手を突き放しておき，反撃してくるところに，飛び道具や赤旗陣でのカウンターを狙っていこう。

実戦的連続技

遠距離立ち強斬り



→ メガスマッシュ



攻撃値 51

▲アセらずにゆっくりコマンドを入れよう。相手キャラや立ち強斬りを当てた位置にもよるが，大乱舞も入るぞ

ガードされた直後にキャンセルできる基本技

	弱斬り	中斬り	強斬り	弱蹴り	中蹴り	強蹴り
近距離立ち	×	×	×	後	後	①後 ③瞬~後
遠距離立ち	×	×	×	瞬~中	瞬~中	×
近距離しゃがみ	×	×	×	後	後	後
遠距離しゃがみ	×	×	×	後	後	後

必殺技のこだわった使い方

ブリッツボール

上下段2発同時にでる弾は，1発目で相手の飛び道具を相殺し，残った1発が本体を襲う。弾の飛行速度が遅いので，メガスマッシュとまちがえて跳んだ相手の着地にヒットすることがある。コンビネーションに織り混ぜ，相手を惑わせよう。



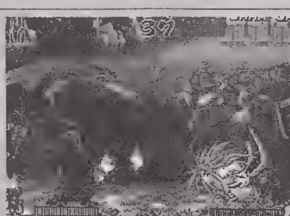
▲飛び道具の撃ち合いでは必要になる。黒子絡放撃にならないように注意



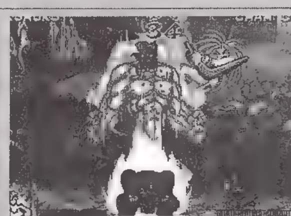
▲遠距離戦での飛び道具のコンビネーションに混ぜ，攻撃に緩急をつけよう

ぬいぐるみ

黒子が怒り頂点状態になると，相手は乱舞がコワくて少し逃げ腰になる。そんなときはぬいぐるみになって体の色を本来の色に見せ，相手を油断させよう。ジャンプ攻撃をしてくるようなら黒子撃放で迎撃し，近寄ってくるなら乱舞で奇襲だ。



▲基本技でぬいぐるみは解除できないので相手には何をしているのかわからない



▲黒子撃放は立ち弱蹴りを空振りするため，普通にだすと相手に気づかれてしまう

間合い別基本戦略

得意の間合い

基本技のリーチがないため近距離戦はあまり得意ではなく，どちらかというと，多彩な飛び道具を使った遠距離戦がメインとなる。飛び道具を撃つ際は，単純にスピードのある弾をバシバシ撃つのではなく，8種類ある飛び道具の射出スピードや攻撃判定の大きさなどを頭に入れ，緩急をつけて撃っていくように心がけよう。そうすれば，相手も簡単に跳び込めなくなり，闘いを有利に進めることができる。

前転などで少しでも間合いを縮めようとしてくるなら，連発するのをやめ，一呼吸おいて撃ったり，フェイントをかけて相手のでかたをみるのも重要だ。

間合いを縮められてしまったら，退き込みなどを使って，とにかく間合いを確保するようにしよう。遠距離戦を維持することが勝利への近道だ。

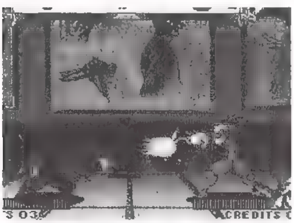
飛び道具の撃ち合いになったときも跳び込んで攻撃するのではなく，ブリッツボールで相殺しつつ攻撃，白旗陣で跳ね返し，黒子絡旗撃でかき消しつつ攻撃など，自分から近寄らずに相手にダメージを与える方法を考えて闘うべし。

ただし，怒り頂点状態のときだけは話が別。乱舞をキメるために，プレッシャーをあたえつつ相手に接近してもかまわない。



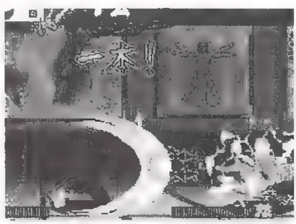
◀接近するときは，ジャンプ弱キックで跳び込んでいくのがイイ

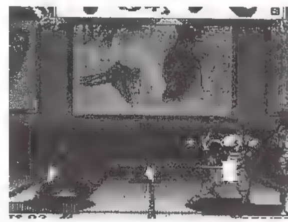
▲怒り頂点状態の時は乱舞が使えるようになるので，乱舞→乱舞→乱舞……のコンビネーション？でいけ



▲遠距離で飛び道具対決になった場合は，ブリッツボールかセンベイ手裏拳で相殺しながら本体を攻撃するのがベスト

▼ブリッツボールのかわりに黒子絡旗撃がでてしまう人には白旗陣がオススメ。近づいてからだせば硬直中の相手にヒットする





▲黒子絡旗撃を使って相手のだした飛び道具をかき消しながら攻撃。ヒットしたら立ち強斬り→黒子絡旗撃を連続ヒット

間合い内

相手のリーチの長い攻撃が届く間合いになると，こちらの飛び道具のモーション中を相打ち覚悟で斬りつけられる恐れがある。飛び道具は相手のリーチ内では絶対に撃たないようにし，立ち強斬りや赤旗陣を使ってケンセイしつつ，相手を間合いの外に追いだすことを考えよう。

相手の間合い外ならば，迷わずメガスマッシュを撃て。一歩踏み込んでから斬り攻撃を仕掛けられたとしても，剣がこちらに届く前に射出速度の速いメガスマッシュが相手を打ち抜いていることだろう。







接近戦

リーチがあまりないため，もっとも不得意とする間合いだ。飛び道具はモーション中を狙われるし，だしているのかどうかすらわからないような基本技は相手に届かずやられ放題。唯一リーチのある強攻撃も，他のキャラと比べると心細い。できるだけガードを固め，スキができるのを待ってから反撃するのが安全策だ。反撃がヒットすれば問題ないが，ガードされた場合は相手の行動を見てから飛び道具を撃とう。





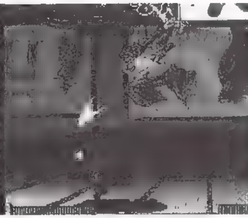


跳び込み

接近戦を得意とはしていないのだが，飛び道具の撃ち合いになったりした場合には，先手をとって跳び込んでいく必要に迫られることもある（ブリッツボールさえ確実にだせれば，そんなことにはならないのだが）。そんな状況では，ジャンプ弱蹴りが一番オススメ。昇りでだしても着地するまで攻撃判定がでているし，下方に攻撃判定が伸びており相手の対空技で落とされることが少ない。

相手に跳び込まれた場合，地上で待ち受けるときは，しゃがみ強斬りか立ち中or強蹴りが対空技となる。それでも落とせない攻撃は，ジャンプ強斬りで迎え撃とう。相手のジャンプの軌道が高くて余裕で迎撃できるときは，黒子撃放をだすのもおもしろい。ヒットすれば，相手にあたえる精神的ダメージも大きいぞ。

跳び込まれたとき





▲しゃがみ強斬りは，技のでるのは早いが，攻撃が下向きの跳び込みには弱い。そのときは立ち強蹴りを対空技として使おう

▲相手の跳び込んできた位置を見て，ジャンプの方向を決めるのだ。ジャンプの高さにもよるが，攻撃は昇りでだすのがいい

跳び込んだとき





◀ジャンプ弱蹴りは、高く跳躍するし、攻撃判定が継続されるのもいい

画面端での攻防

画面端に追いつめられてしまった場合は相手の得意の間合いでの攻防になるが，そのときはあまり手をださないようにするのが得策。弱or中斬りでチマチマ攻撃されたら，思いきって黒子爆舞腕を使ってムリヤリ間合いを広げる強行策もある。

相手を画面端へ追い込んだときは，攻めの主軸である飛び道具をガードされると，こちらが不利な状況となってしまう（右写真）。無理に攻めつづけず，退き込みなどで間合いを広げよう。





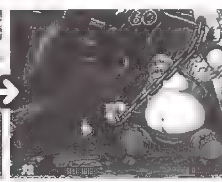
追い込んだとき

◀画面端で飛び道具をガードされると，相手は画面端以上には下がらないため，逆にこちらの硬直中を狙われてしまう。要注意だ

追い込まれたとき

▶ガードをきっちり固めてチャンスをうかがうか，黒子爆舞腕or脚で間合いを離す強攻策にでよう。とにかく遠距離戦に持ち込め



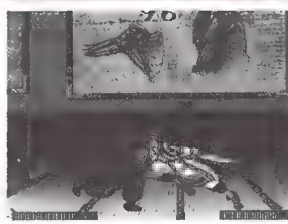


ツバ競り合いも戦略の一つ

武器破壊必殺技を食らったり，ツバ競り合いで負けたりしても，黒子の武器はなくならない。そこで，ツバ競り合いを利用して相手の武器を奪ってしまうというのも，有効な戦略だ。ツバ競り合いに持っていくまでがむずかしいが，相手の攻撃パターンを覚えれば，十分可能なハズ。武器を弾くときにはレバーを下要素に入れておけば，偽物を一緒に投げてくれるぞ。

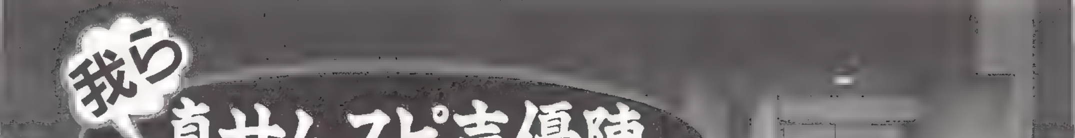


▲まずは相手の攻撃パターンを研究しよう。うまく武器攻撃どうしをブツけられれば，ツバ競り合いがスタートするぞ



▲飛び道具を踏み込み→前転を利用して抜けてくる相手には，フェイントをかけてからダッシュをすると，ツバ競り合いになる

我ら 真サムスピ声優陣





「真サムスピ」では，どのキャラもさまざまなセリフをしゃべるが，そうした音声はプロの声優によって収録されている。そこで，その声優たちの名前と写真，そして過去に参加した代表的なゲームとキャラ名を紹介しよう。



コング桑田

▲幻十郎，ズィーガーを担当。どちらも，インパクトのある「おたけび」をウリ（？）にしたキャラだ



矢野栄路

▲右京，幻庵，黒子(審判時)を担当。ほかでは「旧サムスピ」の天草四郎，「KOF'94」のブライアン，ケンスウの声も



小林清志

▲十兵衛とナレーション（CMも含む）を担当。「ルパン三世」の次元大介役で有名



生駒治美

▲ナコルル，シャルロット，ミヅキを担当。過去の代表作は，「龍虎I＆2」のキング，「龍虎I」のユリ



千葉麗子 ＋ 池田賢司

▲アイドルゲーマー・千葉麗子（チャムチャム担当)は，アニメ版「サムスピ」のナコルル役も担当している。アドリブで参加したパクパク役の池田賢司は，千葉麗子のマネージャーなのだ



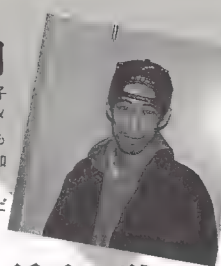
前塚厚志

▲狂死郎，和狆を担当。ほかにも「KOF'94」の紅丸，ラルフ，チョイと，明るい（色モノとも言う）キャラが多い



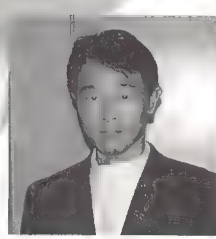
西村寿一

▲王虎，黒子(戦闘時のみ)を担当。「KOF'94」のヘビィ・D!，チン・ゲンサイの声もあてている



稲毛一弘

▲ガルフォードを担当。その他の代表作は，前作の狂死郎とタムタム，「KOF'94」のラッキー，「龍虎」のロバートとリー



臼井雅基

▲覇王丸，アースクェイクを担当。その他では，前作の半蔵と黒子，「KOF'94」の大門，「龍虎」のリョウ，ジョン

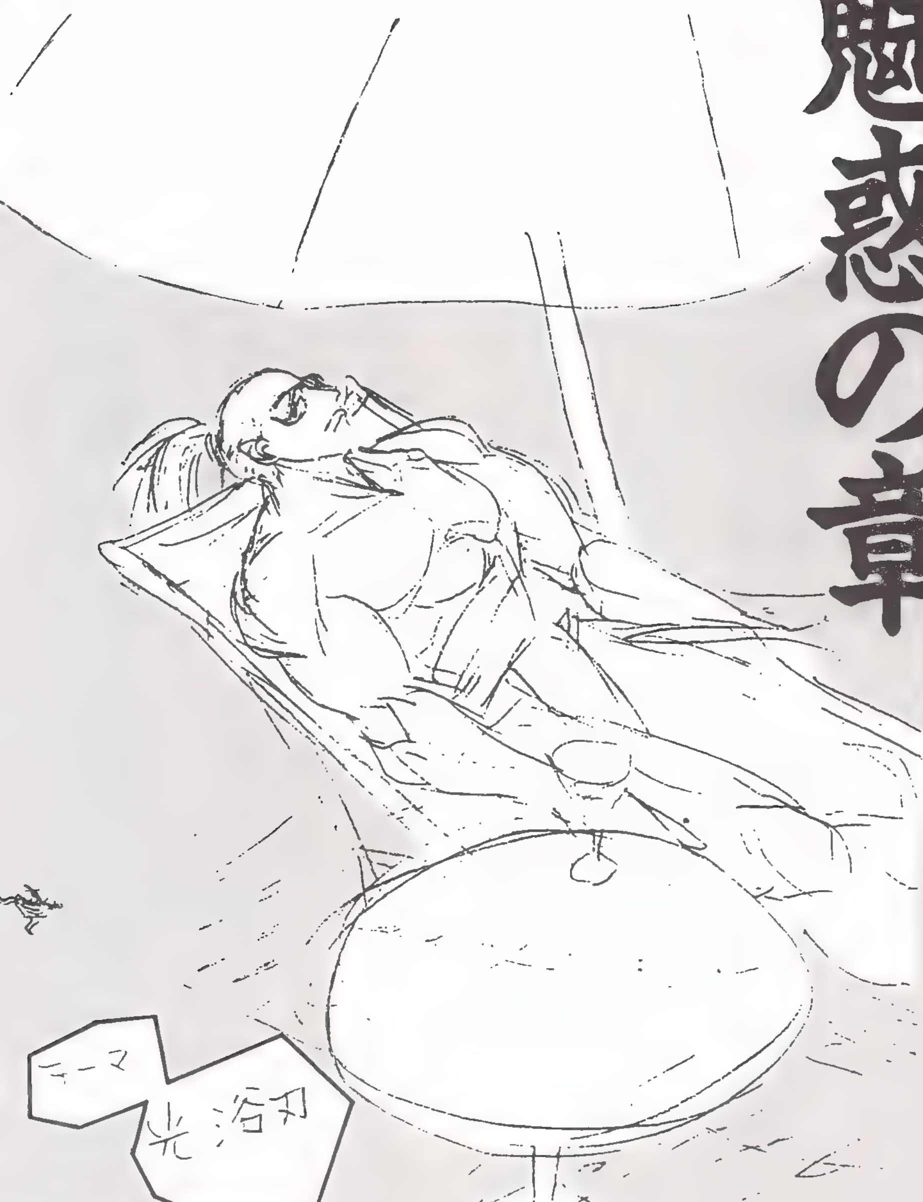


新居利光

▲半蔵を担当（旧「サムスピ」での半蔵は臼井雅基)。「KOF'94」では，ハイデルン，ルガールの声もあてていた

※写真はすべてビデオ「真サムライスピリッツ」（ポニーキャニオン発売）収録時に撮影したものです。

魅惑の章



「そろそろゲームが ほかのメディアのパロディを やってもいいかなと思ってました」

『真サムスピ』開発チーム・ロングインタビュー

A.A.シリーズ恒例となった開発チーム・インタビューを，文字ギッシリの6ページでお届けする。『真サムスピ』チームは，本当におもしろい人たちばかりで，大爆笑の話が続出。『サムスピ』パワーの源を見た思いがしたぞ！

最初の企画はモンスターのゲームだった

――まずは前作「サムライスピリッツ」の話からうかがっていきたいのですが，『サムスピ』を作ろうという企画は，どんなところからはじまったんですか？

セイウチ：『サムライスピリッツ』というゲームの原型は，私の個人的な希望で，モンスターものとしてスタートしていたんです。主人公がフランケンシュタインとか，狼男だとかゾンビであるとか。胴体まっぷたつといった，多少スプラッターな要素がやりたかったんですが，いろいろあったすえに，“侍”というモチーフを使うことになりました。最初は横スクロールのゲームで，多数の敵を相手にするタイプだったんですけど，最終的には業界の流れで，1対1になりましたね。モンスターものだったころの名残（なごり）が見られるのが，今の幻庵とかです。

――そして発売された「サムライスピリッツ」が大変な反響を得たわけですが，これは予想していましたか？

セイウチ：いいえ（笑）。当時背景を担当していた，いま横に座っているテナガぐらいじゃないですかね，『サムスピ』に関して成功しそうだという自信を持っていたのは。キャラクター自体がそれまでにないタイプのものでしたから，市場にだしたときに多少なり反応はあるかなと思ってましたけど。

――「サムスピ」を開発されたチームが，その前に手がけていた作品は何ですか？

アライ：一つ前が『2020年スーパーベースボール』。その前は『リーグボウリング』。その前が『NAM（ナム）-1975』。完全にこの3人のメンバーですね。

――ということは，ネオジオがスタートしたときから，3人でチームを組んでずっと一緒に開発をつづけてきたわけですね。

セイウチ：そうですね。うちの課は特別な，一匹狼の集団なんです。ちょっとクセのある人間が（笑）たまたま集まってできたという感じで……でも，だからこそユニット的な活動がうまくできたのかもしれませんね。

前作のロケテスト中に開発スタート

――『真サムスピ』の企画というのはいつごろからスタートしたんですか？

セイウチ：『サムスピ』のロケーション・テストでのインカムが良かったときからですね。

――前作が正式に発売される前から開発がスタートしていたとは，驚きですね。そうすると，開発期間は約1年というところでしょうか。最初はどんな感じのゲームにしようと思っていたんですか？

セイウチ：『サムスピ』がロケーションで，そこそこ成功する数字をだしたときから，『サムスピ』のことはあまり考えたくなかったんですよ。自分なりにやはり，アラがたくさん見えますから。で，そのアラの部分を，今度の作品ではとりあえずしっかり直したいというのが一番最初にあって。

あとは，もうちょっとほかのメディアとリンクさせていきたいなと。『サムスピ』は，わりとゲーム単品でつっぱしって，あとから会社の広報なりで押してもらったところがありますので，今回はスタート時からほかのメディアともいろいろリンクしていきたいなというのがありましたね。

『真サムスピ』ができるまで

――『真サムスピ』の開発はどのような手順で行なわれたのでしょうか。

セイウチ：まずは，こちらからプレゼンテーションして，会社のほうの了解を得たあとに，企画書作成。企画書というのは，書くのにだいたいひと月ぐらいかかります。いわゆる仕様書というやつなので，プレイヤーの基本的な操作からバック・グラウンドの仕掛けなどを，かなり細かいところ――たとえば飛脚が落としてくるアイテム関係のルーレットとか，ランダム要素まで，書き上げます。

それができあがった時点で，今度はプログラマー，サウンドのほうの仕事がスタートします。プログラマーは基本のシステムからチェックしはじめて，そのあいだにこちらは各プレイヤーの全動作の設定を3か月くらいかけてやります。企画マンは絵がヘタですから，この作業は結構苦労します。それが仕上がった頃からグラフィック・デザイナーが入ってきまして，アクションを描きはじめるわけですね。

——ひとつのキャラにつき，何パターンくらいのアクションがあるのですか？

アライ：トータルで300〜400ぐらい。細かいアクションまで含めてしまうともっとになりますね。『真サムスピ』では，それらのグラフィックをすべて新しいものにしています。基本的に，前作から手直しの入っていないグラフィックは，1枚たりともありません。

——なるほど，開発に時間がかかるわけですね。で，キャラクターがちゃんと動くようになってくると，いよいよバランス調整に入っていくと……。

セイウチ：そうですね。ひととおり全部の動作が入って，CPUのアルゴリズムなんかもだいたい基本ができあがったころに，調整がスタートします。

——具体的に，バランス調整はどんなふうに行なわれるのですか？

セイウチ：デザイナーの中に何名かゲームについてそこそこくわしい人間がいますんで，その連中に突っ込んでプレイしてもらって，あの技は強すぎる弱すぎる，使えない，このプレイヤーのあれがマズいっていう形でかなり細かく指摘してもらうわけです。で，それを挙げられたプランナーは，絶対に対処するという形で。これもまた時間のかかる作業ですね。

エンターテインメント性を高めるために

——そうした大変な苦労をされて完成した『真サムスピ』ですが，発売と同時にものすごい反響で良かったですね。

セイウチ：必死でしたからね。白髪いっぱいできましたから（笑）。

——発売後の反響で，何かおもしろいものはありましたか？

セイウチ：予測していたのは一つあるんですよ。『真サムスピ』っていうのはどうしても，前作より多少エンターテインメント性を高めなければいけないというのがありました。ユーザーの拡大が目的のひとつとされますんで，多少間口を広げないといけないんですね。で，その結果，必ずくる反応に，エンターテインメントにしたことに対する批判ですね——マイナーな『サムスピ』を支持してくれていた人たちから，メジャーにしたことに対する批判が必ずくるだろうと予測していたんです。『I』を作ったあとに『II』を作ったら，『I』がいいって言う人たちは必ずいる。「『ターミネーターI』がいい」っていうのが，必ずくり返すだろうと。それが，わりとそのとおりになったので，プランナーとしては妙な気持ちでしたね。

——具体的に『真サムスピ』では，どんなところでエンターテインメント性を高めたんですか？

セイウチ：たとえば，チャムチャムの存在ですか。それから，ぬいぐるみですね——ちょっとコマンドが簡単になりすぎたような気もしますけど。あと，千葉麗子さんの声をあてたこと。そういったことですね。

——最初にぬいぐるみの存在を知ったときには驚きました。

セイウチ：ちょうど「ネオカーニバル（SNK製のクレーンゲーム機）」に入る『サムスピ』ぬいぐるみの企画がありまして，やっぱりぬいぐるみも売れてほしかったですから，それだったら手伝いましょうかということになって，ぬいぐるみを採用しました。現在「ネオカーニバル」に入っている7体のぬいぐるみは，そのままのデザインでゲーム中に使用しているんですけど，それ以外のキャラについては，デザイナーが描き起こしてます。

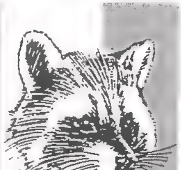
——ぬいぐるみコマンドを入力して変身しても，ほとんどメリットはないですよね？

セイウチ：本当のこと言うと，ぬいぐるみを入れた理由は，男の子がそれをだすことで女の子のユーザーを喜ばせ

インタビューに答えてくださったかたがた



制作総指揮
Y.セイウチ.A



オブジェクト担当
Y.アライ.N



企画サブ担当
T.テナガ.F



バック担当
A.ヌートリア.N



演出担当
Y.サイガアンテロープ.Y

られるんじゃないかと思ったんです。「だせるよ」「キャー，かわいい」ってなればいいなと思いまして。実際にゲーム・センターで，1回だけそうやっているカップルを見たことがあります。そのときは，「ちゃんとおまえ，オレの思うとおりやってる」って思いましたね（笑）。

秘奥義と黒子

——ユーザーからの反応で，ほかに何か印象に残っていることはありますか？

テナガ：チャムチャムの秘奥義で，チャムチャムが泣いていると，猿がタムタムにバケて走っていって，相手をガシガシやって去っていくという裏ワザを見た，とかいうのをパソコン通信で見たときは笑いましたね。

——開発のかたがたも，やはりパソコン通信の書き込みを読んでいるわけですね。そういえば，全キャラに秘奥義があるというウワサも流れましたよね。

セイウチ：あれは計算ちがいでしたね。隠し技を入れようって意識したのは，覇王丸とナコルルだけなんですよ。これは当初の目標としていたメディア・ミックスという部分で，アニメのほうでたまたまそういう話が上がったんで，覇王丸とナコルルには専用にわざわざ作ったんですけど……（注：覇王丸もナコルルもテレビアニメの中で，ちゃんと秘奥義を使っている）。

忍者が消えるというのは，もともと忍者の必殺技として予定していたんですが，インストラクション・カードに入りきらないのと，まあ，あとでバレてもおもしろいかな，という軽いデキ心で入れたら，こんな騒ぎになるとは思わなかった（笑）。いろいろ広報のみなさんにもご迷惑をおかけしました。

——黒子関係も話題になりましたよね。

セイウチ：わりと特別ボーナス的な気持ちというか，ある程度計算したサービスとして入れたんですけど，『I』からのユーザーのかたの反応を見ると，思った以上にみなさん，『サムスピ』の中にでてくるパーツにドラマ性なり世界観なりを求めてこられる。ボクらの遊びの部分とかサービスの部分に違和感を感じてしまうというのか……。

黒子に関しては，完全に最初からパロディの意識しかなかった。で，それがなんで龍虎乱舞やタン・フー・ルーの撃放を打つんだ，っていう反応が多かったんですよ。

狂死郎が踊りすぎて狂い死ぬ!?

——企画や開発の段階でボツになったおもしろいアイデアはありますか？

セイウチ：私が一番覚えているのは狂死郎のエンディングですね。最初は，あの踊りが止まらなくなって，回転しながら空へ飛んでいってしまうというのを考えたんですよ。「狂死郎の名にふさわしい死にざまであった」というコピーも考えて（笑）。そして「200年後」というテロップを入れて，ニュージーランド沖で狂死郎の遺体が漁船の網にかかるというのを，半分マジでやりかけた（笑）。

——それはまた，ものすごい（笑）。

セイウチ：徹夜がつづくと，何を考えているのかわからなくなってくるんですよ。当時，今のぬいぐるみに相当するような遊びを入れたいな，と考えたときに思いついたアイデアで「いける！」と思ったのが「温泉」（笑）。なにかっていうと，画面に温泉が現れて，プレイヤー・キャラが温泉につかるっていう，それだけなんですけど……。なんでや？って聞かれても困るんですが，徹夜の最中は，結構真剣に「いける！」って考えてましたね（笑）。

——背景に突然温泉が現れるんですか？

セイウチ：プレイヤーの移動ラインのところに丸い池のビジュアルが現れて，温泉につかってるんです。いや，いま聞かれてもあんまりよくわからないんです（笑）。

——体力を回復するんですかね？

セイウチ：なんにもないんですよ。ただつかっているだけ（笑）。

アライ：その指示を受けたとき，マジでこれスプライト足りるか？とか，温泉描くにはどうしたらいいのかって考えちゃいましたよ（笑）。

セイウチ：それと，ボツになったのでもうひとつ覚えているのが，プレイヤーのコスチュームが入れ替わるっていうヤツですかね？「コマンド入力したら，王虎のかっこうをしたシャルロットになるとかっていうのをやりたいなぁ，ちょっとテストで描いてくれ」ってムチャ言ったこともありましたね。

——必殺技でボツになったものには，どんなものがありますか？

セイウチ：これもねぇ……ボツにしたのは本当におもしろくないか，かっこよくないか，良識の範疇（はんちゅう）で使えないかっていうヤツが多いんですけど……。たしかアースクェイクには，にぎりっぺして投げるっていうのと，ライン移動っていうのがありました。ライン移動といっても攻撃じゃなくて，黒子の前にポンと跳んでいって，相手の攻撃をかわして帰ってくるっていうヤツです。システムがややこしいんで，やめたんですけどね。

ナコルルは，今のカムイリムセの代わりみたいな感じで，剣をふり上げた目の前に氷の柱が出現して，敵に当たるっていうのがありました。ただ，属性が氷っていうのは，ちょっとイメージがちがうんで，やめました。あとは，武器破壊必殺技で，ママハハとナコルルが合体して飛んでいくっていうのもありましたね。

——武器破壊必殺技と言えば，使ったときに画面がフラッシュしますよね？あの色はキャラクターごとにちがうんですけれど，どうやって決めているんですか？

テナガ：あれは，キャラクターのイメージ・カラーですね。牙神は黒，アースクェイクならピンク，といったカンジの。

名前にまつわるいろいろな話

――タイトルで『真サムライスピリッツ』の「真」の文字をつけるのは，最初から決まっていたんですか？

セイウチ：はい。「真」とつけることで，前回だした『サムスピ』が真ではなかったのかとユーザーに思われてしまうという危惧はあったんですが，そうさせていただきました。

――副題の「覇王丸地獄変」っていうのは，どういう意味なんでしょう？

セイウチ：これは，覇王丸を主人公としてこちらは意識してますよというアピールですね。各キャラクターにそれぞれストーリーがあるので，見かたによっては誰でも主人公になってしまうんですけど，こちらのオフィシャルとしては，覇王丸を主人公に置きますよと宣言しておきたかったんです。

――なるほど。あとこれは初代の「サムスピ」からになるんですが，キャラクターの名前に実在の人物の名を使ったり，オリジナルの名前をつけたりというのは，どんなふうに決めているんですか？

セイウチ：当初はそのまま武蔵とか小次郎とかがいて，みんな実在の人物に近かったんですね。それがある日あるとき，キャラクター性でちょっと難ありかなと判断したタイミングがありまして，実在の人物やすでにもうキャラクターのある人物――いわゆる保守的な時代劇のイメージにつながる人というのは全部外したんですよ。残したキャラというのは，比較的ファンタジックな時代劇にも残せる人たち……半蔵とか柳生十兵衛とか。まあ柳生十兵衛というキャラクターがファンタジーでいられるのは，千葉真一さんのおかげだと思うんですけど。

――キャラクターの名前で，以前はちがっていたというのはありますか？

セイウチ：覇王丸と右京は，ずーっと武蔵・小次郎で開発していたんですが，



キャラクターが立ちづらいので，途中で変えました。あと王虎は，三好入道っていう名前だったんですよ。知り合いを呼ぶみたいに，「みよし」だの「みよっさん」だの呼んでました。

　あと覚えているのは和狆で，アイツだけ最後まで名前がつきませんでした。まわりの人間からは「慈空」とかいった名前がでてきたんですけど，どうしてもそれじゃ気に入らなかった。そのときタバコの箱をいじってたんですが，そこにニコチンて書いてあったんです。よし，これでいこうということで，必死に当て字をさがして決まりました。ニコチンって決めたあとは，結構早く花諷院（カフェイン），枯華院（コカイン）は決まったんですよ。

――普通の必殺技のネーミングっていうのは，どんなふうにされているんですか？

セイウチ：各キャラにそれぞれの担当者が仮の名前をつけていくんですけど，ちゃんと資料を調べてつけにいくプランナーと，フィーリングでつけるプランナーっていうのがいるんです。

一番いい加減なのは，私ですかね，たぶん。チャムチャムの「とびひっかき」，あれ，そのまんまでしたね。「ブーメラン投げ・上」とかね。

「ケンタケンタ」って何だ!?

――ボイスをちがうふうに聴きまちがえる人が非常に多いみたいですね。たとえばSNKの開発では，そういうのってありませんか？

テナガ：ズィーガーはたくさんありましたね。あと幻十郎も。幻十郎の「それだけか」を「ふざけるな」「ケンタケンタ」って聴きまちがえていたんですよ。「ケンタケンタ」ってなんやそれーって（笑）。あとズィーガーでは「ヴォルフ・ファンゲン」が「イッヒジマンゲー」。そしたらみんなが必殺技「ジマンゲー，ジマンゲー」ってずっと呼んでましたけど。

アライ：そう言えば，ミヅキでも「たたれ」っていうのが「トライ！」って聴こえましたね。なんで英語しゃべってんのか不思議だったなあ。

CPUキャラの7人目は弱くなっている!!

――開発のスタッフのかたがたが考える，強いキャラ弱いキャラっていうのはどんなふうになっていますか？

テナガ：強いのは，右京に，チャムチャム……あとはズィーガーとか。弱いのは和狆，ナコルルですかね。特別意識してないんですけど。あとシャルロットも強いっていったら強いですね。たぶんみなさんが思っていらっしゃるのとほとんど変わらないと思います。

――チャムチャムは本当に強すぎるのではないかという声が上がっているんですけど……？

セイウチ：あれは意図的です。入門編ということで。あと，千葉麗子ちゃんに頼まれたから，という理由もあります（笑）。
——ネオジオ版で黒子を使うと強いですよね。
セイウチ：あれは強いですよ。とくにCPUの黒子もむちゃくちゃ強いですね。担当プランナーに「負けるな」という指示しかだしていないんで（笑）。
——CPUのアルゴリズムなんですが，たとえばこちら側のプレイのどんなことをCPUは見ているんですか？
セイウチ：いっぱい見てますよ。立ってる，しゃがんでる，前進してる，後退してる，伏せてる，走ってる，引き込んでる。一番僕らがシビアに見るのが，必殺技をだしているっていうところですね。
——ゲームを進めていくとだんだん難易度が上がっていくと思うんですが，逆に下がる場合ってあるんですか？
セイウチ：緩急はつけてます。ずっとむずかしくなっていく中で，ひとつだけボーナス・ステージって言ったらヘンですけど，ちょっと息抜きさせてあげようかなっていうところは設けてあります。ラッキー7——つまり，7人目が若干弱くなってるんです，ハイ。

ナコルル神格化への道

——各キャラクターについて，ちょっとずつ質問させていただきます。
まずナコルルですが，色ちがいのキャラクターのバストアップがナコルルだけ変わるのはナゼなんですか？
セイウチ：あれはね，大暴走なんです。知らなかったんです，ああいうふうになってるのを。私にナイショでキャラクターを放り込んでいて，気づいたら「ああ，もう遅いですよ」（笑）。ただでさえ容量が足りなかったのに……。
——ナコルルのエンディングには，ユーザーからいろいろな反響があったんじゃないですか？
セイウチ：あれは冒険でしたね。ただ，ナコルルっていうキャラを，神格化したかったというのがあるんですよ。今のままゲームのキャラクターで置いておくよりは，もうちょっとカリスマとは言いませんけど，イメージ的なところで妖精レベルにまで上げてしまいたかったんで，思い切ってやりました。
——つぎに，半蔵の村の名前の由来は？
セイウチ：由来は結構重いですよ（笑）。最初は，あそこに平凡な名前が書いてあったんです。でもせっかくビジュアル化していくんなら，テンションを上げろと。1文字1文字にもテンションがあるだろうと。そのテンションを大事にした結果，あそこは「臍毛（へそげ）村」になりました（笑）。
——今回パピィがマフラーしてますよね？　あれは誰がつけたんですか？
アライ：あれはたしか，ガルフォードが夜なべして作ったという設定がありましたけど。
——裁縫が趣味なんですか？
セイウチ：どうなんでしょうねぇ。今度会ったら聞いておきます（笑）。
ヌートリア：ガルフォード・ステージと言えば，鮫（きめ）の回転アクションは過去最高のアクション数なんです。
——鮫というと，背景につるされているヤツですよね。
ヌートリア：ええ。あれは128パターンでアクションしてるんです。
——そんなに!?
セイウチ：なんで容量がないときに，誰も鮫をカットしろって言わなかったんだ？
アライ：あえてほっておこうと(笑)。
セイウチ：鮫で128も使ってるって，はじめてきいたぞ（笑＋怒）。

幻十郎はマルチ・エンディング!?

——王虎なんですが，一番大きな変更点は武器ですよね。あれはどうしてなんですか？
セイウチ：もともと仁王の首を持つっていうのが原型だったんでそのあたりを活かしてあげたいなというのと，僕ら企画レベルでの王虎というのは結構人気があったんで，なんとか日を当ててやろうとしたんですけど……やっぱりなかなかねぇ。
——前回のエンディングで「死ぬるは本望よ」って言って行きますよね？よく生き残ってたなぁと思うんですが。
セイウチ：ああ，さすがですねぇ。王虎。あなどれんヤツですねぇ（笑）。
——右京のささめゆきのリンゴが大きくなりますが，ほかのキャラでもああいうのはないんですか？
セイウチ：私が知っている範囲ではありませんね。ほかの人間がやってなかったら大丈夫だと思いますけど（笑）。途中段階では，覇王丸が乱舞打ってたしなぁ……覇王丸乱舞とか，空中で烈震斬打ったりとか。プログラマーがね，覇王丸使いなんです。知らないあいだにいっぱい覇王丸の必殺技ができてて，一時期の覇王丸はむちゃくちゃ強かったんですよ。
——幻庵のエンディングでは，藤堂竜白のような男が気になるんですけど，あれは何者なんですか？
セイウチ：……まぁ前作のときの不知火　舞の流れがありますので，それを継承したエンディングがほしいなということであの人を使ったんですが，あれが何者かということについては秘密にしておきます。ただ，『龍虎』の担当者は，すごく喜んでくれましたね。
——シャルロット のステージの油絵は，どうやって描いているんですか？
ヌートリア：あれはドットで描いていくと，どうしても輪郭をはっきりと描いてしまうんですよ。それを，どうやっていい油絵に見せていくかっていうので悩みまして，方法としては実際に鉛筆デッサンで全部描いてもらいまして，それを取り込んで色づけしました。
——狂死郎ステージでは，うしろのフスマの絵が変わってますよね？
セイウチ：じつはあれはアンブロジァ

なんです。物語性を持たせるという目的で，ああしたんですね。背景で言うなら，ミヅキのステージのうしろの目の中に，いちおう胎児の姿を描いているんです。あのあたりも，ちょっと宗教観を高めたかったんで，描かせましたけど。

ヌートリア：右京ステージの空に乙女座が描かれているのにも，みなさんに気づいてもらいたいですね。

——幻十郎のプランナーのかたは，やっぱり花札が好きなんですか？

セイウチ：いや，あれは唐突な思いつきで入れた要素なんですけど，花札の意匠登録を誰が持っているんだろうっていうのが僕らすごくコワかったんで，幻十郎の花札は，本物とは微妙に変えてあるんです（笑）。

——幻十郎が連れているカエルには，名前があるんですか？

セイウチ：カエルって呼んでました（笑）。エンディングでのカエルの動きは，かなり見事じゃないかと思います。じつはあれランダムで，毎回カエルの跳ねかたがちがうんです。まさに何回でも楽しんでいただけるという（笑）。リピート性のある，アーケード・ゲームとしては最高ですね。マルチ・エンディングと書いておいてください（笑）。

——チャムチャムの耳とか爪，尻尾は，生身のものなんですか？

アライ：全部ニセモノです。身にぴったりとフィットしたアクセサリーなんですね。

サイガアンテロープ：チャムチャム・ステージにいるワニの名前はキャサリンて言うんです。あれはメスなんです。それだけはどうしても言いたかった。

ゲームとパロディの関係

——黒子を使えるようにしたのは，やっぱりゲームボーイ版の影響を受けてなんですか？

セイウチ：じつは，タカラのかたから「ゲームボーイ版で黒子を使えるようにしたい」ってお話があったとき，すでに『真サムスピ』で黒子の使用は決めていたんですよ。先にやられちゃったな，という感じですね。

——その黒子のステージ背景は，なにか不思議な感じがするんですが……。

セイウチ：黒子自体が人体の研究家で，ツボとか急所などすべてのことを知っているという設定なので，「死者の書」とか足の裏のツボとか入れました。上にある「レッドラム」は，もうホラー映画のある部分をとってきた遊びです。どこまであのステージにパロディがあるかを探してください。

——右京のエンディングって,「シザーハンズ」ですよね？

セイウチ：そうです。「シザーハンズ」のマニアにわかっていただけると，もう喜びにうち震えますね。ただ，ゲームで映画のものをやったときにマネって言われて，テレビのものを映画でやるとパロディだって言われたりしますよね。あのへんのメディアの上下関係が僕は気に入らないんですよ。僕はそろそろゲームがほかのメディアのパロディをやってもいいかなと思ってますので，『真サムスピ』では，いろいろやらせていただきました。

——ところでアンブロジァって結局『真サムスピ』ではでてこないんですね。

セイウチ：ええ，でないですね。

——ということは，「サムスピ」シリーズの第3弾があるということですか?

セイウチ：決まり文句のようですが，これは本当にユーザーのみなさんの反響しだいというところですね。

——期待しています。最後に，この本の読者に，みなさんからのメッセージを送っていただけたらと思うのですが。

サイガアンテロープ：今回のエンディングにでてくるタムタムの素顔は，本当の顔じゃないんです。前作のときの顔が本物なんです。

ヌートリア：サムスピ・ファンのみなさま，侍魂はあなたの心に宿るでしょう。

テナガ：僕の担当キャラクターは，狂死郎に王虎にアースクェイク……やっぱり彼らの良いところを，もっとみなさんにだしていただけたらうれしいですね。べつに強制じゃありません。提案です。王虎は楽しいヤツなんですよ。ぜひ使ってください。ゲーム・センターで王虎使いを見かけたら声かけます。

アライ：しいて言うなら，ナコルルは皆さんの心の中で生きていますと。そんなとこです。

セイウチ：さしあたって『サムスピ』に関しては僕ら代表でインタビュー受けてますけど，基本的にはたくさんのプログラマーとかデザイナーとか，工場でロム焼いてくれたおばちゃんとか，営業の人たちの協力でできあがっているというのは，つねに意識してるんですよ。そうした人たちひとりひとりに，なかなか僕ら自身がお礼を言って回るわけにもいかないんで，この場を借りて，声優さんとかミキシングしてくれたエンジニアのかたとか含めて，『サムスピ』に関わってくださったすべてのかたにお礼を言っておきたいです。

（1994. 12. 22　SNK本社にて）



▲大阪・江坂のSNK本社近くに，こんな店を発見。余談ではあるが，東京・千代田区には「ちゃむちゃむ」という名前の居酒屋がある

真サムライスピリッツ

超情報局



▶ズィーガーんじと読みます、ネオジオCDください。（埼玉県／カスタード・小倉）……【情報局長：こいつも住職だったのか……】

情報局長だ。今回は，オール・アバウト史上初の試みとして，読者投稿を中心に構成してみた（いままで送られてこなかっただけだが）。それでは，上巻のフォローも兼ねた超情報の数々を紹介しよう。

覇王丸投稿変

封印と大往生

対戦格闘ゲームには，特殊な条件によって，攻撃を食らったキャラがヘンな動きをしたり，使用キャラが攻撃できなくなる「封印」と呼ばれる現象がある。ここでは，現時点までに確認されたものについて，説明しよう。

●ミヅキ攻略パターン（うそ）

まず，ミヅキを気絶直前の状態にして，こちらの地上攻撃とミヅキの覇気陰滅陣で相打ちにすると，いきなり2人とも気絶してしまう。

しかも，気絶から回復すると，こちらはレバー操作（移動）しかできなくなってしまう。さらに，ミヅキはまったく動かないのだ。

唯一の攻撃手段は，ミヅキに近づいて，強斬りボタンの投げ技。これだけは，ミヅキを攻撃できる。しかし，ミヅキを投げると，すべてがもとにもどってしまうのである。

【山梨県中巨广郡・代永　亮】

■情報局長：手紙では，ナコルルを使った場合の情報が記されていたが，条件さえ満たせば，どのキャラでも成功するようだ。

『真サムスピ』の封印は，相手キャラを強斬りボタンで投げるまでは，つぎのラウンドになっても，もとにもどらない。それを利用し，時間切れ直前になってからミヅキを投げると，判定勝ちにすることもできるぞ。ちなみに，封印中は，アイテムの肉は取れるが，爆弾（爆炎）に対しては無敵（当たらない）になっているのだ。

●オプション

ズィーガーの同キャラ戦で，一方を怒り頂点にします（以下，怒りズィーガー）。そして，怒りズィーガーに，ティーガー・コップ→ファルケ・ナーゲルをガードさせ，怒りズィーガーは，すぐに武器破壊必殺技を使う。

それに合わせて，ファルケ・ナーゲルをだしたズィーガーが，エレファント・グリートを使い，それぞれの攻撃で相打ちにします。

完全に成功した場合，怒りズィーガーがドレイになります。もとにもどす方法はないようです。

【東京都東村山市・ですぶりざーどΩ】



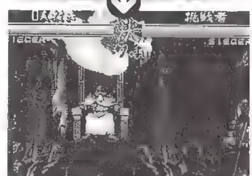
◀立ちガードしないと攻撃が空振るので注意



◀ガードの硬直が解けると同時に武器破壊必殺技



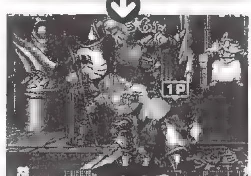
◀一方がエレファント・グリートであとを追う



◀すると、画面上部でズィーガーが燃えてしまう



◀上から、もう一方のズィーガーも降ってくるが



◀宙に浮いたままで、相手に合わせて動くのだ



◀つぎのラウンドでは爆弾のダメージを受けない

●同キャラの相打ちで封印

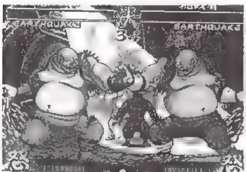
ズィーガーの同キャラ戦で，双方ヴ

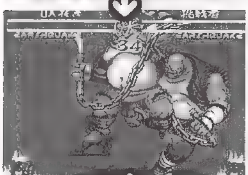
ォルフ・ファンゲンをだしてダブルKOにします。これで両者の技が封印されます。また，黒子の同キャラ戦で，武器破壊必殺技（黒子乱舞，黒子大乱舞のどちらでもいい）でダブルKOにしても，同じ現象が起きます。

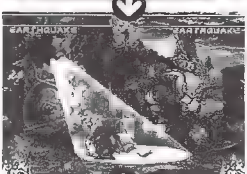
【東京都東村山市・ですぶりざーどΩ】

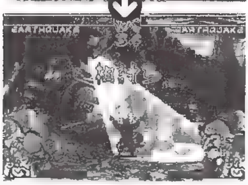
■情報局長：これに成功すると，一方のキャラだけが，その技を食らったリアクションをはじめてしまう。

アースクェイクや幻十郎の武器破壊必殺技でも，同じような現象が起こるが，こちらには封印の効果がない。


◀互いの体力が少ないときに相打ちにすると


◀一方のキャラが、ヘンなリアクションをする


◀そして、そのまま消えてしまうのだ


◀と思ったら、最後の最後でいきなり復活する

●アル中

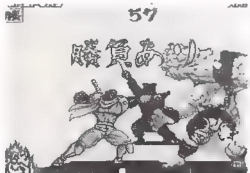
使用キャラがガルフォードで，相手の体力がわずかなとき（1～2ポイント）に，メガストライクドッグを当てると，相手がケイレンします。

相手が動いていないとその場，踏み込み中なら移動しながら，ジャンプ上昇中なら昇天，ジャンプ降下中なら地面にもぐって上からでてきます。

【岡山県岡山市・うっきぃー】

■情報局長：メガストライクドッグ中に，踏み込み攻撃を当ててKOした場合でも，同じ現象が起きる（相手キャラが限定されるが）。

また，これを2本目でやると，画面が切り替わるまで，相手がケイレンをつづけるぞ。幻十郎の場合は「ゲッゲッゲッ」とカエルのように，うめきつづけるのが笑える。


◀たとえば、しゃがみ前進中にトドメをさすと


◀相手はケイレンしながら、じわじわと前進する


◀さらには、自分をスリ抜けてしまうのだ

●復活モード

2本目を取られるとき，斬り攻撃で相打ちにすると，ちょん切れたり，血しぶきが飛んだあと，すぐに復活する。

【神奈川県津久井郡・小杉勇太】

■情報局長：ノリは前述の封印と同じ。この現象は，かならず起きるわけではないが，たまに勝ったほうが，血しぶきをあげることもある。

そのほか

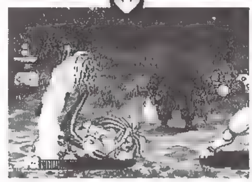
●イルカに乗られた少女

チャムチャムVS半蔵で，爆炎龍を撃たせたら，炎が着弾する場所の目の前にチャムチャムを移動させて，しゃがませ（伏せ）ます。すると，チャムチャムの上を爆炎龍がとおりすぎていきます（これだけっす）。

【東京都東村山市・ですぶりざーどΩ】

■情報局長：相手が，爆炎龍→踏み込みモズ落としを使おうとしたときは，少しだけ有効かもしれない。


◀こんな感じで、チャムチャムの位置を調整する


◀はい、抜けました。知ってソンはないだろう

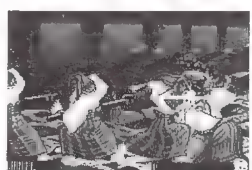
●踏み込み夢想（命名・投稿人）

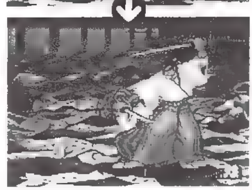
ガードしながら，怒りゲージがたまったとき，怒り頂点ポーズにならないように，残像踏み込み斬り（相手から離れ，弱か中で）を使うと，攻撃が終わったあと，怒り頂点ポーズをとったまま，高速前進します。

当然，こちらは全身無敵（投げられ判定もない）なので，相手に近づいたら，そのまま投げればOKです。

【静岡県掛川市・鈴木建史】

■情報局長：「怒り頂点ポーズにならない～」については上巻を参考に。ちなみに，残像踏み込み斬りが終わるときに，レバーを↘に入れていると，残像踏み込み斬りの終了直後に前転することがあるぞ。


◀弱・残像踏み込み斬りを使い、攻撃したあと


◀怒り頂点ポーズのままで前進してくる。ブキミ

●大丈夫か!?　コーヒー半蔵!

半蔵で相手をレバー入れ+B(AB同時) ボタンで投げます。これは，相手を地面にたたきつけて，ジャンプで離れる技ですが，このジャンプ中に，烈風手裏剣が撃てます。

ついでに，食らい判定もついています（ガード不能です)。

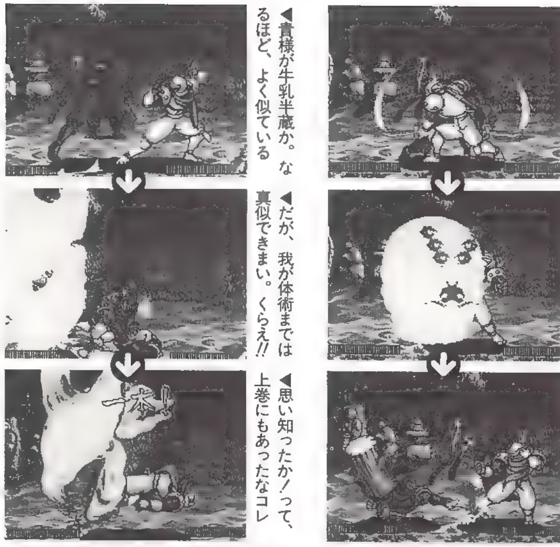
【東京都東村山市・ですぶりざーどΩ】

●大丈夫だ!!　コーヒー半蔵

半蔵の同キャラ戦で，双方ともBCDボタンを押しながら，何らかの攻撃(うつせみ地斬ができるもの) で相打ちにします。

すると，1P側のほうが一瞬早くうつせみ地斬をするので，かならず1P側が勝つことができます。

【東京都東村山市・ですぶりざーどΩ】



◀貴様が牛乳半蔵か。なるほど，よく似ている

◀だが，我が体術までは真似できまい。くらえ!!

◀思い知ったか!って，上巻にもあったなコレ

◀BCDボタンを押しながら相打ちにすると……

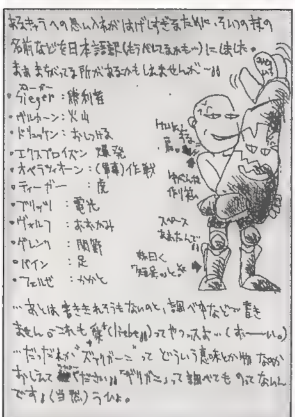
◀一瞬だけ早く，1P側が消えるのだ

◀その結果，かならず1P側が打ち勝ってしまう

覇王丸翻訳変

ここでは，解読が困難と思われるメッセージ（音声）について，その読みかたや意味を説明していこう。

ズィーガーの場合



【千葉県鎌ヶ谷市・グングニる八須】

■情報局長：ズァリガーニは，ザリガニとズワイガニをかけた言葉……というのが事実らしい。

ハガキにある独単語は，同じ意味の英単語と発音が似ている。ヴルカーンはヴォルケーノ，エクスプロイズンはエクスプロージョン，オペラツィオンはオペレーション，ティーガーはタイガー，ヴォルフはウルフ，ファンゲンはファング(牙)，ナーゲルはナックル(拳)……といった感じだ。

半蔵の場合

●二河白道……冥府にあるという怒の炎が燃える紅い河と，憎悪に凍てつく蒼い河。その二つの河を左右に分けるように細くとおっているのが，白道と言われる道である。

ここを進むということは，心に己の恨みや憎しみのみを抱き，目的を果たそうとしているということである。

●六道四生……六道とは，地獄道，餓鬼道，畜生道，修羅道，人間道，天道の，人が死後に赴くとされる世界のこと。四生とは，人や獣などの胎生，鳥などの卵生，虫などの湿生，魔物や天上人などの化生の四つの生まれかた。

これを順逆に生きるということは，己の目的を達成するためには，ほかのものの生命を断つこともいとわず，また，つねに自分を死の危険にさらす生きかたをするということである。

ナコルルの場合

ムツベ……刃
ヤトロ……鷹
アンヌ……勝利
レラ……天空（空）
ポック……人間
カムイ……神
リムセ……舞い
イルスカ……怒り
アペフチ……炎

チャムチャムの場合

デオス……足
ムーラ……精霊の名前
ガブル……願いを望む
パグナ……太陽（光の輪）
ムルタ……たくさん
ウングイス……爪
インクルシオ……攻撃
パクパク……パクパク

ミヅキの場合

●出現時のメッセージ（梵字）……ダキニ天真言をアレンジしたもので「オン・ダキニ・サハハラキャテイ・ソワカ」と読む。意味は「食人神とその眷属よ，畏れ敬いもうす」。

●敗北時のメッセージ……出現時のメッセージを途切れ途切れに言っているだけで，とくに意味はない。

●「コゥゾォ～」（武器破壊必殺技を使ったときの音声）……魔界の言葉なので，くわしくはわからないが，「呪う」「祟る」に似た意味と思われる。

●ミヅキの必殺技（邪心共鳴など）にえがかれている梵字……アシュク如来真言をアレンジしたもの。中央の「ウン」の文字を，四方の「Si」「Sa」「Wa」「Ku」で囲むことによって，凶悪な「呪」としている。

覇王丸実用変

●死ぬまでドリュッケン

自分をズィーガー，相手をチャムチャム（気絶時）&アースクエイク（通常&気絶時）以外のキャラにします。相手が，画面端から少しだけ離れたところに位置するとき，ズィーガーが密接して，ヴルカーン・ヴァイネンを当てると，通常の２倍以上ヒットして，大ダメージを与えられます。

【東京都東村山市・ですぶりざーどΩ】

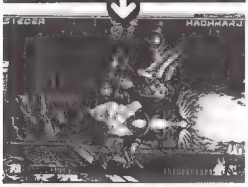
■情報局長：これは，ボタン連打をやめるか，相手が気絶するまで，ずっとヴルカーン・ドリュッケンを連発する現象。成功すると，相手が燃えないで倒れるのもポイントだ。

使用条件の「画面端から少しだけ離れたところ」は，相手キャラの体格によって異なる。ここでは，覇王丸を相手にした場合の写真を掲載したので，参考にしてほしい。

ちなみに，前述の間合いで，自分が十兵衛，相手がアースクエイクのとき，中・八相発破を使った場合でも，似たような現象が起きるぞ（ズィーガーほどハデではないが）。



◀この位置にズィーガーと相手を立たせて



◀ヴルカーン・ヴァイネンを使えば，このとおり

●ダブル血肉の舞

この現象は，ネオジオ版で，いつも怒りゲージが満タンになるモードのときのみ可能です。

まず，狂死郎の武器破壊必殺技を相手に当てます。そして，当て終わったときの，扇子をだしてポーズをキメるときに武器破壊必殺技を使うと，なぜか倒れていた相手を吸い込み，もう一度ダメージを与えることができます。しかし，このときに相手をKOしないと，確実に反撃されてしまいます。

【岡山県総社市・あほう丸】

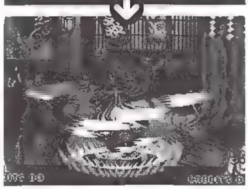
■情報局長：アーケード版では不可能。２度目の血肉の舞を使うタイミングはシビアだが，慣れれば連発できる。ちなみに，２回目の血肉の舞で与えるダメージは，最初のヒットぶん（従来の半分）だけだ。



◀まずは，血肉の舞を相手にヒットさせる



◀このポーズを血肉の舞でキャンセルすると……



◀相手を吸い込んで，追加ダメージを与える

忍者強化委員会

●使える下段避け

踏み込み→モズ落としですが，下段攻撃に弱く，目の前でストップ！　なんてことがよくあります。しかし，踏み込み中にレバーを↘に入れたとき（入れたまま），BCボタンを同時に押すと，下段避けをします。

と，同時に→↓↘と入力し，モズ落としを使うと，下段攻撃をかわしつつ，モズ落としになります。

【静岡県掛川市・鈴木健史】

■情報局長：これは，転がり移動の開始直後が，必殺技だけでなく，下段避けでもキャンセルできることを利用した戦法。下段避けの着地と同時に投げ技のコマンドが完成すれば，足払いを回避したまま，相手を投げることができる。半蔵だけでなく，投げの範囲が広いキャラが使うといいだろう。

ただし，半蔵（ガルフォード）の前転は，開始時に下段の食らい判定がなくなるので（投げられ判定はある），下段避けを使わなくても，下段攻撃を回避→投げが可能だ。

●ひとのなかにいる

ガルフォードのリア・レプリカアタックは，とても使えないので，何とか使えるように工夫してみました。まず，しゃがみ強斬りか，しゃがみ中蹴りで相手を転ばせ，それにキャンセルをかけてリア・レプリカアタックを使うと，起き上がる相手の裏側に落ちて，しばらくしてから表側にもどります。

裏側にいる間，こちらは何もできま

せんが，相手の攻撃も当たらず，投げられることもありません。相手が攻撃を空振りしている間に，表に回って反撃することができます。

同じように，C（CD同時）ボタンで投げた直後にリア・レプリカアタックを使っても，この現象が起きます。

また，画面端にいる相手を転ばせてから，リア・レプリカアタックを使うと（この場合は，キャンセルをかけません。投げの場合はタイミングを少し遅らせます），相手のガード方向が逆になります。

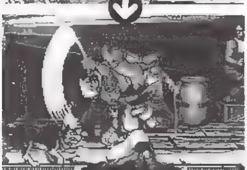
【東京都町田市・平田啓史】

■情報局長：裏に回ると言うより「相手と一体化」のほうが正しい。通常の移動では，ありえない間合いだ。

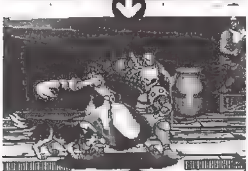
なお，投げ→リア・レプリカアタックを使うときは，行動可能になった瞬間に，リア・レプリカアタックを使わないと，ただの重ねレプリカアタックになってしまうぞ。



◀相手を転ばせて，リア・レプリカを使う



◀すると，こんな位置に着地するのだ



◀相手が投げを狙っても，基本技にバケてしまう



◀しばらくすれば，表側にもどるので反撃しよう

●永久ストライクヘッズ

ストライクヘッズ（モズ落とし）をキメたあとのジャンプは，通常のジャンプと同じように，着地のスキがなく，目押しジャンプもできる。

そこで，相手が画面端にいるとき，強ストライクヘッズ→目押し前方ジャンプ→着地と同時にストライクヘッズで，相手の起き上がった瞬間を投げることが可能だ。

本来なら，起き上がったキャラには，0.5秒間の「投げられない状態」が存在する。ところが，必殺投げは，その状態さえも強引につかんでしまう。

ただし，ストライクヘッズが中or弱だったり，モズ落としだったりすると，跳ね返ったときの落下位置や滞空時間が異なるため，うまくいかない。

書けるだけ書こうモード

●コギャル狂死郎

跳尾獅子で「あ，ちょう……」と言った瞬間にダメージを受けると，「あ，超ダメェ!!」と，近代用語を言うことがある。血迷ったか？

●立ちガード不可の爆弾

爆弾（爆発）は，立ちガードでもしゃがみガードでも防げる。ところが，狂死郎にかぎっては，立ちガードで爆弾を防ぐときに，足が浮いている動作をしていると，爆発を防げずに燃えてしまうのだ。

●ルーレット

キャラ選択画面で，レバーを適当な方向に入れつづけると，カーソルが高速で移動しはじめる。このまま，時間切れまで待てば，使用キャラをランダムで選ぶことができるぞ。

●試合開始前のコマンド入力は無効

読んでのとおり。つまり，試合開始と同時に必殺技を使用したり，踏み込みをすることは不可能なのだ。

●勝ちポーズの変化

ガルフォードで，体力の少ない相手に，マシンガンドッグかメガストライクドッグを使ってKOさせる。

すると，ガルフォードが勝ちポーズをとろうとしているのに，パピィがいないので，武器あり時は「刀を振り回して構える」，武器なし時は「アリガトと叫ぶ」ものに固定される。

また，チャムチャムでブーメラン投げ・横（上）を使って相手をKOしたときは，勝ちポーズが素手状態と同じ扱いにされてしまう。

●挑発のワナ

ガルフォードの挑発ポーズで，パピィがアクビしていると，パピィが反対を向いているときと同じく，パピィ攻撃を使用することができない。

●受付時間のワナ

『真サムスピ』は，コマンド入力の受付時間が長いため，狂死郎で↓を入力してからジャンプ，その頂点に達したときにABボタンを同時押しすると，血煙曲輪が暴発するのだ。

●ナゾの全身無敵　その1

武器攻撃をガードされると，弾かれポーズをとって，しばらく無防備になってしまう。ところが，半蔵，十兵衛，チャムチャムのしゃがみ強斬りをガードされた場合の弾かれポーズは，なぜか食らい判定が存在しない。



◀一部のキャラにかぎってはこのとおり。ズルイ

●パクパク・ガブルのあとに……

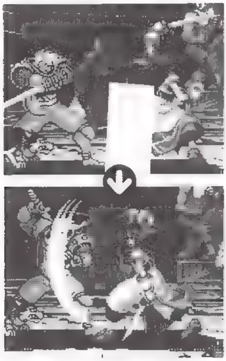
マイコンBASICマガジン95年1月号の「オール・アバウト情報局」で，上巻の予告として「パクパク・ガブルのあとに武器破壊必殺技がだせる!?」という画面写真が掲載された。

が，上巻にはそれの情報が掲載されなかった。その結果，編集部には読者の質問が殺到しなかったので，タネをバラそう。まず，パクパク・ガブルの開始直後に，相手の攻撃を食らう。そして，のけぞりから復帰した瞬間に，

武器破壊必殺技を使うだけ。見た目はハデだが，ガード後に反撃されることは変わりないのだ。

●ナゾの全身無敵　その2

ガルフォード，アースクェイク，十兵衛は立ちガードから，幻庵，黒子はしゃがみガードから中立ポーズに復帰するまで，全身無敵（投げられ判定は残る）になるぞ。タイミングはシビアだが，実戦投入もできる。



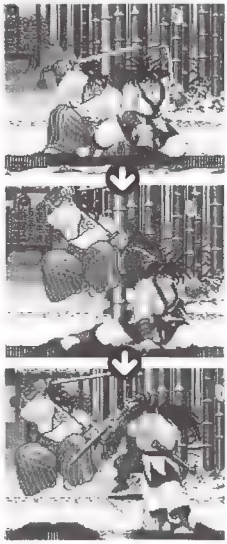
◀攻撃が当たる直前でガードを解除（レバーを離す）してみよう

◀中立ポーズに戻るまでの間，相手の攻撃が身体をスリ抜けてしまうのだ

●勝手に下段避け

ガードしている状態に，特定の攻撃を仕掛けると，勝手に下段避けを行なうことがある。代表的なのが，アースクェイクの立ち弱蹴りと，覇王丸（2P側）のしゃがみ中蹴りだ。

そこで，「勝手に下段避け」でジャンプした相手に，何かしらの攻撃を当てよう。下段避けの動作中はガードに移行できないので，かならずヒットするぞ（届けば）。アースクェイクなら下段避けをさせる立ち弱蹴りがそのままヒットする。覇王丸は中蹴り終了後に攻撃を仕掛けよう。



◀覇王丸の場合，ガード中の相手に接近して，しゃがみ中蹴りをだすと…

◀相手が勝手に下段避けをするのだ。すかさず，つぎの攻撃を使えば

◀下段避けの途中でガードできない相手に，しゃがみ強斬りがヒットする

●弱・弧月斬の長所

弧月斬の中or強は，伏せると当たらないが，弱だと当たってしまう。天覇封神斬も伏せでは回避できないぞ。

●しかと

同キャラ戦で，互いのキャラを接触させて前進しよう。なぜか，右側のキャラが少しずつ押し進むのだ。

●隠れキャラの出現条件

CPU黒子（ランダム版）……ゲーム開始時に，コンピュータがランダムで3～10から選出したステージに到着すると，1／16の確率で出現する。

Uターン飛脚……1ラウンド目に，特定の時間（ラウンド開始時に決定）まで，互いの体力が半分以上残っていて，黒子が何もしていないと出現。

キム飛脚……普通の飛脚が出現するときに1／128の確率で登場。

黒子爆発……1／128の確率で登場。

●それでは最後に……

上巻で載せられなかった，ミヅキと黒子関係のデータを紹介しよう。

●ミヅキと黒子の能力データ一覧表

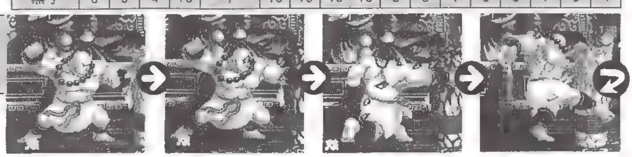
	ミヅキ	黒子
怒りゲージの基本増加値	10	2
怒り頂点の制限時間	6秒	11秒
怒り頂点の攻撃値上昇率	+51%	+38%
技が近距離用になる間合い	～70ドット	～83ドット

	ミヅキ	黒子
投げ技の間合い	6	10
気絶ポイントの受付時間	4秒	4秒
気絶ポイントの規定値	64	64
最長気絶時間	4秒	4秒

キャラ名	前進	後退	踏み込み		退き込み	前転		後転		垂直ジャンプ		前方ジャンプ			後方ジャンプ		
	速度	速度	速度	加速	速度	速度	加速	速度	加速	高さ	時間	高さ	距離	時間	高さ	距離	時間
ミヅキ	6	5	4	10	7	—	—	—	—	3	4	2	6	4	4	6	4
黒子	6	5	4	10	7	10	10	10	10	6	3	7	8	8	7	5	4

あなたには王虎（ワンフー）が足りないわ！

王虎の勝ちポーズ「王虎乱舞」の連続写真を掲載するぞ。





覇王丸システム解析変

カウンターについて

カウンターとは，技の動作中に攻撃を食らうと，本来よりも大きいダメージを受ける現象のこと。ここでは，その仕組みについて説明しよう。

●どの段階で攻撃すればいいのか？

相手が技の途中（行動可能になるまで）ならいつでもいい。ジャンプ時は攻撃を終えても，着地するまではカウンターが成立する。

ちなみに，立ちorしゃがみ，移動(ジャンプ，歩行，ダッシュ，転がり)，挑発，ぬいぐるみ，気絶といった状態には，カウンターが適用されない。

●ダメージの算出方法

計算式は下のとおり。相手の耐久力によっては，ダメージが減ってしまうこともあるのだ。なお，連続技で反撃された場合，ダメージが増加されるのは最初の一撃だけだ。必殺技は，強弱ともに同じ増加率を持っている。

●カウンターが適用されない状況

あくまで攻撃の動作中なので，ガードによる弾かれポーズを攻撃してもダメージは増えない。また，投げ技をキメた場合も同様だ。

厳密なコマンド入力について

●弧月斬の→↙↓↘が→↓↘でいいのは有名だが，秘奥義・天覇封神斬も

↘←↙↓↘→←↓↙を

↘←↙↓↘　←↓↙に略せる。

●黒子の必殺技にあるタメ（規定方向へレバーを入れつづける）時間は，センベイ手裏剣は0.25秒以上，爆雷砲は0.5秒以上だ。なお，センベイ手裏剣は↙タメのあとに，爆雷砲は↙タメ↓のあとに「レバー中立」がないとコマンドが無効になるぞ。

カウンターによって変化するダメージ量
＝本来のダメージ×増加率×耐久力

※小数点以下切り捨て。耐久力はカウンター以外のダメージ計算には適用されない

●耐久力

覇王丸	1.00
ナコルル	1.00
半蔵	1.00
ガルフォード	0.95
王虎	0.70
右京	1.15
狂死郎	1.10
幻庵	1.00
アースクェイク	0.75
十兵衛	1.00
シャルロット	0.90
幻十郎	1.00
チャムチャム	1.15
ズィーガー	0.75
和狆	1.00
黒子	0.90

●基本技のダメージ増加率

立ち＆しゃがみ強斬り	1.13
立ち＆しゃがみ中斬り	1.09
立ち＆しゃがみ弱斬り	1.00
立ち＆しゃがみ強蹴り	1.19
立ち＆しゃがみ中蹴り	1.13
立ち＆しゃがみ弱蹴り	1.09

ジャンプ強斬り	1.28
ジャンプ中斬り	1.22
ジャンプ弱斬り	1.19
ジャンプ強蹴り	1.31
ジャンプ中蹴り	1.28
ジャンプ弱蹴り	1.22

●必殺技のダメージ増加率

※ナコルル，王虎，幻庵，アースクェイク，チャムチャム，黒子の必殺技にはカウンターが適用されない

覇王丸	奥義　旋風裂斬	1.13
	奥偽　旋風烈斬	1.13
	奥義　弧月斬	1.31
	奥義　烈震斬	1.00
	酒攻撃	1.00
	天覇凄煌斬	1.41
	天覇封神斬	1.00
狂死郎	跳尾獅子	1.35
	風裂扇	1.13
	火炎曲舞	1.13
	回天曲舞	1.13
	血煙曲輪	1.13
	荒事師　狂死郎"血肉の舞"	1.31
シャルロット	パワーグラデーション	1.38
	スプラッシュファーント	1.59
	トライスラッシュ	1.13
	スプラッシュグラデイション	1.03
幻十郎	桜華斬	1.13
	桐覇　光翼刃	1.31
	三連殺（牙・角・燐）	1.50
	五光斬	1.13

半蔵	忍法　爆炎龍	1.13
	烈風手裏剣一改	1.38
	忍法　影分身	1.22
	忍法　うつせみ天舞	1.13
	忍法　うつせみ地斬	1.28
	忍法　天魔覆滅	1.38
	忍法　影舞	1.40
ガルフォード	プラズマブレード	1.13
	シャドーコピー	1.25
	リア・レプリカアタック	1.13
	ヘッド・レプリカアタック	1.09
	ラッシュドッグ	1.00
	マシンガンドッグ	1.00
	レプリカドッグ	1.00
	メガストライクドッグ	1.00
	バックスタブ	1.44
右京	秘剣　ささめゆき	1.09
	非剣　ささめゆき	1.03
	秘剣　つばめ返し	1.31
	残像踏み込み斬り	1.31
	ツバメ六連	1.31

十兵衛	喝咄　水月刀	1.13
	二ツ角羅刀	1.50
	八相発破	1.13
	柳生　心眼刀	1.13
	絶　水月刀	1.44
ズィーガー	ブリッツ・イェーガー	1.50
	ファイヤー・ストゥーム	1.00
	ヴォルフ・ファンゲン	1.44
	ヴルカーン・ヴァイネン	1.16
	ヴルカーン・ドリュッケン	1.16
	ヴルカーン・エクスプロイズン	1.16
	ティーガー・コップ	1.69
	ファルケ・ナーゲル	1.69
	エレファント・グリード	1.69
	オペラツィオンティーガー	1.50
和狆	式神霊符・雷	1.19
	式神霊符・炎	1.19
	心乱呪符	1.44
	支杖螺旋脚	1.19
	縛鎖杖撃	1.19
	仁王符霊殺	1.19

※数値は編集部調べによるもの

メモリアル・オブ・ファイターズ

死して屍，拾う者なし——。たぐい希なる能力を持つ者たちだけが知りえる，闘いをとおした友情がある。言葉を越えた言葉——彼らは，剣ですべてをわかりあえる。我々が見つめてきた，そんな彼らの闘いの日々を，いま一度，振り返ってみる。

ヒマラヤ紀行

また見てしまった。世界最高峰・ヒマラヤ山脈の調査を開始した私を待ちかまえていたのは，全身を黒でつつんだ謎の男たちであった。彼らは，私の存在を気にも止めず，ただ黙々と「作業」にいそんでいた。私は無事にその光景をカメラに収めることに成功した。その一部を公開しよう。



◀男たちは，その素顔を絶えず布で覆っている。しかし，私は目撃してしまった……あんたもスキねぇ



◀あ，白あっげて

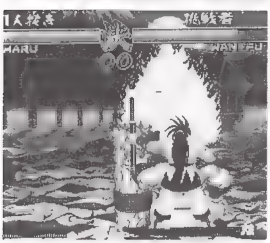


◀あ，白あっげて



◀くり返し

夕日に向かって叫べ



◀解説不能

苦悩の日々



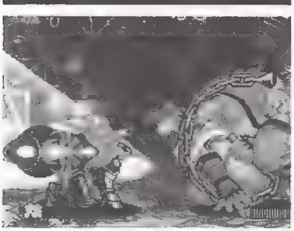
▲人生で最初の敗北，そして屈辱を受けた王虎。立ち上がるのは，いつの日か？

ラブラブ作戦



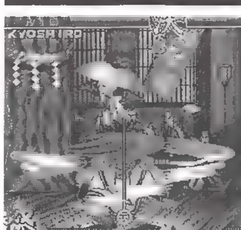
▲ハート型の窓の向こうには，いつまでも見つめ合う2人がいたそうだ

戦士の休息



▲テキサスに赴いた騎士団長は，その疲れをいやすため，一服ついていた

渦中の人



◀このあと和狆は，狂死郎の血肉の舞に吸い込まれていったと言う……

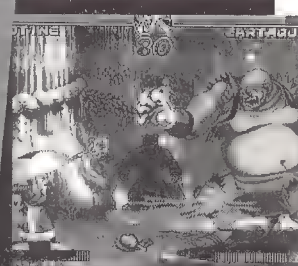
奇　襲



▲師匠の鋭い蹴りを，弟子は難なくかわすことができた。が，そこには……

今回は「のけぞり」をテーマに徹底解説する

連続技
研究・委員・会



委員長である。下巻の「連研」は，上巻の情報もあわせた20ページ以上の豪華版を計画していたが，諸処の事情により6ページになってしまった。むう，やはり委員会を1人で運営するのは，いささか無理があるらしい。

そこで，今回はテーマを「のけぞり」にしぼって，その中で上巻に掲載が間に合わなかった連続技を紹介していこう。たかが「のけぞり」とアマく見てはいけない。連続技の入る，入らないの原因はここにあるのだ。

「のけぞり」について

「攻撃の強弱」と「のけぞりの強弱」の微妙な関係

まず最初に断わっておくと，食らうとダウン（転倒）してしまう技や，うつせみ地斬のような特殊な必殺技は，ここでは無視しているので，そのつもりで。では，本題に入るぞ。

攻撃を食らったキャラは一時的に操作不可になり，復帰するまで後方に流される。これが「のけぞり」だ。ちなみに，のけぞり状態の相手につぎの攻撃をヒットさせる（追い打ちをかける）ことを「連続技」という。

のけぞりの大きさは弱中強の3段階あり，弱なら一瞬ひるむだけだが，強なら弾かれるように大きく後方へ流される。また，のけぞりの弱中強は，基本技の弱中強にも対応している。つまり，弱攻撃なら弱のけぞり，強攻撃なら強のけぞりになるワケだ。

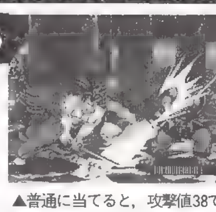
ただし，例外はある。とくに強斬りに目立つ現象だが，強攻撃にもかかわらず，中や弱のけぞりしか与えないときがある。これは，攻撃の当たり場所が悪かった場合に起こる現象。刀を振るったとき，刃先は攻撃力が高く，根元は逆に低いという，考えてみれば当たり前の現象が設定されているためだ。

もうひとつの例外は，一度に複数回数攻撃する多段ヒット技。攻撃値に関係なく（ここ重要），「最後の一撃」は押されたボタンに対応したのけぞりを与えるが，その前の1段目や2段目は，技によりバラバラだ（ただし，押されたボタン以上ののけぞりは与えない。つまり，中の2段技で弱→中や中→中はあっても，強→中はない，というコト）。くわしくは，下の写真を参考に。

たとえ強攻撃でも，当たり場所が悪いと弱い

こんなに差がでる

幻十郎の遠距離立ち強斬りでさえ，キチンとした場所で斬らないとこんなに弱い。反撃を覚悟しろ



▲普通に当てると，攻撃値38で強のけぞりを与えるこの技も



▲フトコロに入られると，攻撃値11で弱のけぞりになる

一度に複数回数攻撃する基本技は，のけぞりと攻撃値が比例しない

1段目（攻撃値28）





▲例題は十兵衛の遠距離立ち強斬りだ。1段目は，攻撃値28だが弱のけぞり。相手との間合いもほとんど変化しない

2段目（攻撃値4）





▲それに対して，2段目の攻撃値はわずか4にもかかわらず強のけぞり。間合いも一気に広がるぞ

のけぞりはキャラごとの個人差もある

のけぞりには，頭を攻撃されたときの「上段」と，腹や足を攻撃されたときの「下段」という2種類があり，それぞれに，攻撃を食らった瞬間からのけぞりきるまでの「無防備状態」と，そこから立ち直るまでの「無敵状態」が設定されている(くわしくは上巻参照)。

こういった，さまざまな要素がからんでくるのけぞりだが，じつは「個人差」もある。それは無防備時間や無敵時間の長短だったり，あるいはのけぞりポーズだったりするが，とにかくキャラごとにバラバラなのだ。そのちがいは，下の表にまとめてある。表内の用語を説明すると，

●無防備……「無防備状態」の時間。短いほど連続技を受けにくく，長いほど受けやすい。

●無敵……立ち直るときの「無敵状態」の時間。ただし……(次ページ参照)。

●ポーズ……「のけぞりポーズ」のコト。体が大きく後方に引くキャラは連続技を食らいにくく，あまり引かない(前に残る)キャラは食らいやすい。

のけぞりの種類

上段のけぞり



◀頭への攻撃や、ジャンプ攻撃を食らったとき。なお、しゃがみ状態でののけぞりは、姿勢以外は上段と同じだ

下段のけぞり



◀上から振り下ろすタイプの技、腹や足に対する攻撃を食らったときはコレ。のけぞりポーズのちがいに注目

無防備時間の個人差



▲「無防備状態」が短い(「無敵状態」への移行が速い)キャラは，このように連続技をかわせてしまう

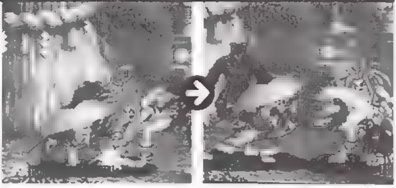
のけぞりポーズの個人差



▲覇王丸の上段のけぞりは，上半身が大きく後方に引くぞ

武器なし状態で技を食らうと，のけぞりも変化するか？

結論からいえば「不明」。いろいろと調べたが，「武器なし状態のチャムチャムに対してのみ，和狆のしゃがみ中蹴り→遠距離立ち強斬りが連続技になる」以外の変化は確認できなかった。



▲密着してのしゃがみ中蹴り→遠距離立ち強斬りは　▲なぜかつながる。縛鎖杖撃をくわえて連続3段も可能

キャラ別・のけぞり性能一覧表

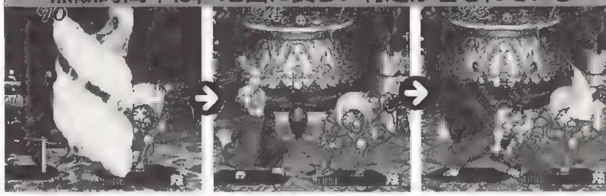
キャラ名	上段のけぞり			下段のけぞり		
	無防備時間	無敵時間	ポーズ	無防備時間	無敵時間	ポーズ
覇王丸	普通	短い	上半身が後方に引く	やや短い	やや短い	全体的に後方に引く
ナコルル	長い	やや長い	普通	普通	長い	普通
半蔵	長い	非常に短い	下半身が前に残る	やや長い	非常に短い	やや前のめり
ガルフォード	長い	やや長い	下半身が前に残る	やや長い	やや長い	やや前のめり
王虎	長い	短い	全体的に前に残る	長い	短い	前のめり
右京	普通	長い	全体的に後方に引く	やや長い	長い	やや前のめり
狂死郎	短い	やや長い	全体的に後方に引く	短い	非常に長い	非常に前のめり
幻庵	短い	非常に長い	上半身が後方に引く	やや長い	長い	やや前のめり
アースクェイク	やや長い	やや短い	全体的に前に残る	短い	普通	前のめり
十兵衛	普通	やや長い	普通	普通	短い	やや前のめり
シャルロット	普通	長い	上半身が後方に引く	やや長い	長い	普通
幻十郎	やや長い	短い	下半身が前に残る	やや長い	長い	前のめり
チャムチャム	短い	非常に長い	全体的に後方に引く	やや長い	長い	全体的に後方に引く
ズィーガー	やや長い	短い	普通	短い	長い	大きく後方に引く
和狆	やや長い	普通	全体的に前に残る	長い	普通	前のめり
黒子	やや長い	普通	全体的に前に残る	非常に短い	普通	前のめり

※表内のデータは，編集部調べによる相対値です

のけぞりの「無敵時間」は「無敵」ではなかった！

さっそく前ページの話を否定しているが，まずは話を聞いてほしい。たしかに，のけぞり動作の後半は全身無敵となっており，あらゆる攻撃が通り抜ける。ところが，じつはその間，足元の地面に食らい判定が埋もれていることが判明した。そう，地面まで届く攻撃を使えば，のけぞり（無敵時間中）の相手にダメージを与えられるのだ。

無敵時間中は，地面に食らい判定が埋もれている



▲無敵時間中は，絶・水月刀や天魔覆滅も当たらないが

▲その下には食らい判定がひそんでいた。そこまで届く攻撃を使えば，無敵時間中の相手にダメージを与えられる

埋もれた判定を掘り起こす連続技

「地面に届く」攻撃はいくつかあるが，その中で連続技の2段目以降に組み込めるものは，幻十郎の遠距離立ちorしゃがみ強斬りと，チャムチャムの弱とびひっかきの二つ。それを使用したものが，右に紹介している連続技だ。

なお，キマる相手は，

●どちらもキマる……ナコルル，ガルフォード，右京，幻庵，シャルロット，チャムチャム，和狆

●幻十郎のみ……狂死郎

●チャムチャムのみ……アースクェイク（普通に連続技が成立する）

幻十郎「近距離しゃがみ強斬り→遠距離立ち強斬り」



▲まずは相手に密着してしゃがみ強斬りをヒットさせる

▲レバーをまん中にもどして，強斬りボタンを連打！

▲しゃがみでもいいが，立ちのほうが攻撃値は高いぞ

チャムチャム「近距離立ち強斬り(1HIT目)→(瞬間キャンセルで)弱とびひっかき」



▲相手を画面端に追いつめた状態で，密着して立ち強斬り

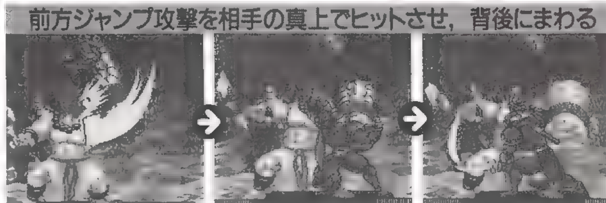
▲近距離立ち強斬りは遠距離立ち強蹴りでも代用可能だ

▲瞬間キャンセルで弱とびひっかき。着地寸前に当たる

疑似めくり「表攻撃裏回り」

相手の真上（めくりになる直前の位置）で前方ジャンプ攻撃をヒットさせると，のけぞる相手の背後に着地できるときがある。これを使うと，ふだん地上で密着しないと使えなかった連続技を，ジャンプ攻撃から狙えるぞ。ただし，つねに一定の高さでジャンプ攻撃を当てる必要があるので，攻撃速度の遅い大技につなぐのは困難だ。

前方ジャンプ攻撃を相手の真上でヒットさせ，背後にまわる



▲半蔵を例にする。前方ジャンプ強斬りをここで当てると

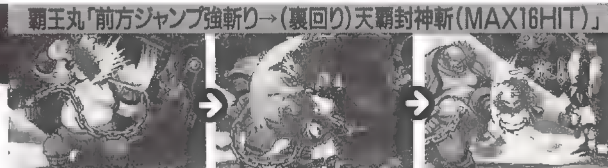
▲相手の背中側に着地する。間合いがまったく離れない

▲相手が復帰する前に，すばやく連続技をたたき込もう

表攻撃裏回りを利用した連続技

（画面中央ならば）天覇封神斬が，最後までヒットする最大級の威力を持つ連続技。相手も選ばないぞ。前方ジャンプ強斬り→（裏回り）しゃがみ強斬り→天覇封神斬も可能だ。

覇王丸「前方ジャンプ強斬り→(裏回り)天覇封神斬(MAX16HIT)」



▲相手のうしろの肩を斬るように前方ジャンプ強斬り

▲着地前にレバー入力をしておき，着地直後にBC同時

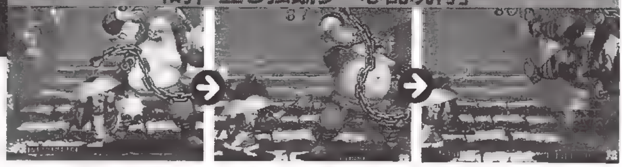
▲相手がアースクェイクなら，「冥土行き」も成立する

飛び道具を使う

普通に連続技（基本技→飛び道具）

一番ノーマルな基本技→キャンセル飛び道具の組み合わせ。ガルフォード，狂死郎，十兵衛，幻十郎，和狆が可能だ。とはいえ，十兵衛以外はかなり相手や状況の制限が多いのだが。

和狆「立ち強蹴り→心乱呪符」



▲対アースクェイク専用。場所は画面中央でも端でもいい

▲密着して立ち強蹴りを当て，キャンセルで心乱呪符をだす

▲画面端でしゃがみ中斬り→心乱呪符も一部の相手に効く

飛び道具を跳ね返せる必殺技を利用する

お互いに離れた状態で弱の飛び道具を跳ね返し，さらに追い打ちを仕掛ける。右の写真のように，必殺技を当てつつ跳ね返すという芸当もできるぞ。ガルフォード，十兵衛，幻十郎，和狆，黒子の飛び道具に対して可能。

ズィーガー「ファイヤー・ストゥーム→(飛び道具→)ティーガー・コップからの3段」



▲この距離で，画面端の相手が弱の飛び道具を撃ったと同時にファイヤー・ストゥーム

▲ファイヤー・ストゥームを食らってのけぞった相手に，跳ね返った飛び道具も当たる

▲ティーガー・コップがギリギリ間に合う。エレファント・グリートまでキメよう

自分で撃った飛び道具を追いかける

お互いに目いっぱい離れて弱の飛び道具を撃ち，それを踏み込みや突進技で追いかけて追加攻撃をする。ガルフォード，十兵衛，和狆，黒子が可能で，なかでも飛び道具を撃ったあとの硬直が短いガルフォード，黒子のふたりは，飛び道具→踏み込み→前方ジャンプからの連続技も狙えるぞ。

ほかにもナコルル，ズィーガー，黒子なら，跳ね返した飛び道具を追いかけての踏み込み攻撃→キャンセル必殺技という，追い打ち連続技が可能だ（実戦での利用価値は皆無だけど）。

黒子「爆雷砲→踏み込み強斬り(2HIT)→覇王翔吼拳」



▲離れて弾を撃ち，踏み込む

▲踏み込み強斬りは2ヒット技

▲メガスマッシュでも代用可

ガルフォード「弱プラズマブレード→(踏み込み→)前方ジャンプ強蹴り→近距離立ち強斬り→



▲相手は画面端。遠距離から飛び道具を撃ち，すぐに踏み込む

▲画面中央あたりまできたら前方ジャンプ，高い位置で強蹴り

▲着地時したらすぐに立ち強斬り。以下，どちらかにつなぐ

強ラッシュドッグ」



▲狂死郎，ズィーガー以外には強ラッシュドッグが当たる

弱プラズマブレード→遠距離しゃがみ強蹴り」



▲王虎，和狆に（瞬間キャンセルでだすなら幻十郎にも）キマる

▲遠距離のしゃがみ強蹴りか立ち中斬りで最後の追い打ち

アリガトウ！ 読者投稿による究極連続技

上記の連続技は，P.N.北極アスファルト氏が発見したもの。ほかにも彼は，ナコルル「遠距離で弱プラズマブレードを弱カムイリムセで跳ね返す→イルスカヤトロリムセ」，ズィーガー「お互い画面端で弱プラズマブレードor弱・水月刀をファイヤー・ストゥームで跳ね返す→オペラツィオン・ティーガー」，右京&狂死郎「画面端の王虎に高い打点でジャンプ強蹴り→ツバメ六連or血肉の舞」などを見つけてくれた。

「こんなんキマるで」大道芸連続技・究極連続技

上下巻あわせて過去最大の14ページを使いながら，まだ全然ページが足りない「連研」。今回は上巻の「量」に対抗して「質」重視にしてみたが，いずれ量質そなえたものもやってみたい。ただ，総計何ページになるやら……。

覇王丸

最後は，上巻に掲載が間に合わなかった連続技でお別れしよう。全キャラとまではいかないが，できるだけ紹介するぞ。最初は覇王丸の屈辱連続技。キマる相手は，ナコルル，ガルフォード，王虎，幻十郎，和狆。（限界まで低い打点で）ジャンプ強攻撃→弱・烈震斬なら，黒子にもギリギリ入る。

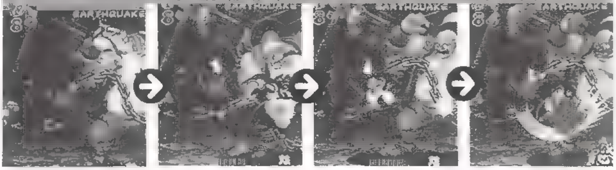
しゃがみ強斬り → 弱・烈震斬



ナコルル

あまりに高難度なので封印していたもの。対アースクェイク専用の，真・奇跡の連続技。ほかには，前方ジャンプ強蹴り→（裏回り）アペフチカムイリムセor中カムイリムセや，前方ジャンプ強蹴り→（裏回り）近距離立ち強蹴り（2HIT）→弱or中アンヌムツベといった，相手を選ばない連続技がある。

前方ジャンプ強蹴り → 近距離立ち強蹴り(2HIT) → (瞬間キャンセルで)ママハハにつかまる → ヤトロポック(↘方向)(MAX3HIT)



▲前方ジャンプ強蹴りは，画面端のアースクェイクの胸のあたりを蹴るように

▲立ち強蹴りをだす前に少し前進し，ママハハがもどってくるまで時間をかせぐ

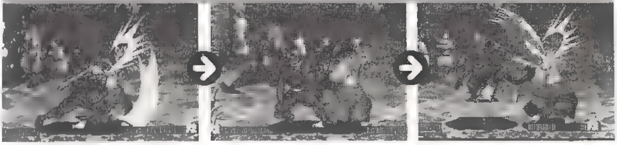
▲時間かせぎがアマいとママハハが定位置にもどれず，技が発動しないぞ

▲一瞬↗方向に上昇し，すばやく↘+ボタン。この操作しだいで最大3ヒット

服部半蔵

必殺投げキャンセルを使った大道芸。ガルフォードも可能だ。密着するより，少し離れていたほうがキメやすい。ナコルル，ガルフォード，王虎，右京，十兵衛，シャルロット，幻十郎，和狆に入る。

近距離立ち強斬り → モズ落とし(必殺投げキャンセル) → 遠距離立ち強斬り

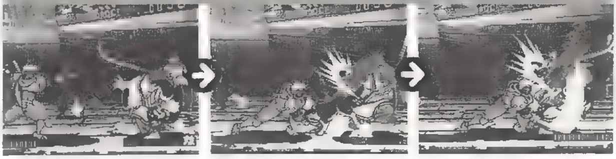


▲ここでモズ落としを入力　▲いきなり行動可能になるぞ　▲もう1回立ち強斬りを入力

ガルフォード

通常，メガストライクドッグのヒット中は攻撃をだせないが，踏み込み攻撃にかぎり例外で，これで犬にからまれている相手に追い打ち攻撃を仕掛けることが可能だ。キマる相手は王虎，狂死郎，幻庵，アースクェイク，幻十郎，黒子。なお，マシンガンドッグのヒット中も狙える。

メガストライクドッグ → 踏み込み強斬り → 踏み込み強斬り



▲距離をとってメガストライクドッグ。行動可能になったら射程距離内まで踏み込む

▲射程内に入ったら，レバーを後方に入力すると同時に強斬りボタン。斬りつけるぞ

▲すぐさまもう一度踏み込み，ボタンを押すと同時に急停止。最大2発の追い打ちが可能だ

王虎

じつは，CPU王虎も使ってくる連続技だ。ジャンプ強蹴りを当てる高さがポイント。キマる相手は，チャムチャム以外の全員だ。このほか，前方ジャンプ強蹴り→遠距離しゃがみ強斬りや，近距離立ち強斬り（2HIT）→（瞬間キャンセルで）弱・真気功爆転法という連続技もある。

前方ジャンプ強蹴り → 近距離立ち中斬り → 中・気功旋風撃(2HIT)



▲真上に乗せるように強蹴り。相手が画面端だとキメやすい

▲着地と同時に立ち中斬りを当てて，すぐにコマンド入力

▲気功旋風撃は中か強でだす。気功大撲殺でも代用可能だ

橘右京

なんと，強斬りのみの連続4段だ。重要なポイントは，残像踏み込み斬りを瞬間キャンセルでだすところ。成功すると，踏み込み斬りは相手を追いかけずにその場で空振り，すぐ止まるぞ。その瞬間から普通に行動できるので，しゃがみ強斬りを当てにいこう。キマる相手は，狂死郎，チャムチャム以外の全員だ。

前方ジャンプ強斬り → 立ち強斬り(2HIT) → (瞬間キャンセルで)弱・残像踏み込み斬り → (少し前進して)遠距離しゃがみ強斬り



▲真上からかぶさるように前方ジャンプ強斬りを当てる ▲着地と同時に立ち強斬り。2段目に瞬間キャンセルをかけて ▲弱・残像踏み込み斬り。踏み込まずにいきなり止まるので ▲一瞬前進して間合いをつめたら，すぐにしゃがみ強斬りだ

柳生十兵衛

ジャンプ強斬りを普通に当てると「中のけぞり」判定になってしまい，立ち強斬りへつながらない。相手の頭上で空振るように振るえば「強のけぞり」判定で当たるぞ。覇王丸，狂死郎，アースクェイク，チャムチャム，黒子以外の全員にキマる。

前方ジャンプ強斬り → 近距離立ち強斬り(1HITのみ) → 中・二ッ角羅刀・改(MAX4HIT)

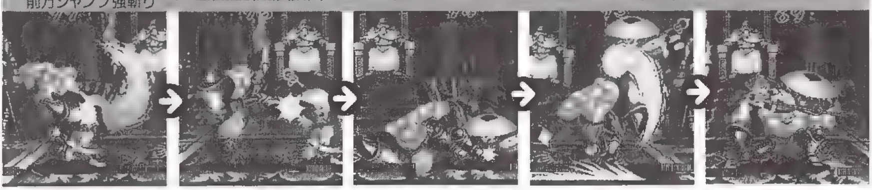


▲早めのジャンプ強斬りから ▲前進しつつ立ち強斬り ▲中の二ッ角羅刀を使おう

ナインハルト・ズィーガー

上巻では時間不足で確認できなかった連続技。着地寸前に強斬りを当てて，すぐに立ち強蹴りへつなぐ必要があるシビアさのワリに，すべてヒットする相手は王虎，幻庵，アースクェイク，十兵衛，ズィーガー，和狆だけだ。ほかの相手には，近距離立ち強蹴りの1ヒット目が空振るなど，ムラがでる。

(ギリギリ低い打点で)前方ジャンプ強斬り → 近距離立ち強蹴り(2HIT) → ティーガー・コップ → ファルケ・ナーゲル(2HIT) → エレファント・グリート



▲ジャンプ強斬りをギリギリの低い打点で当てて ▲着地と同時に，2段技の近距離立ち強蹴りをだす ▲キャンセルをかけてティーガー・コップ ▲すばやくファルケ・ナーゲルへつないだあと ▲ひと呼吸待ってからエレファント・グリートだ

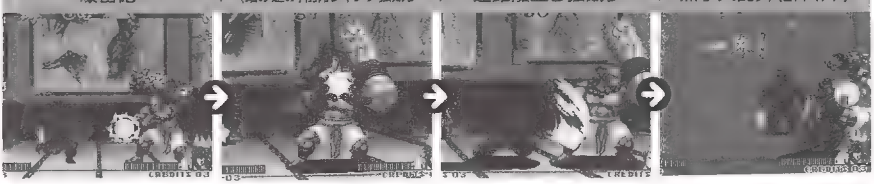
黒子

黒子の連続技の中で最大の攻撃力をほこり，キマれば確実に「冥土行き」の究極連続技。こちらが画面左端までさがり，なおかつお互い離れている状態からのみ狙える。

キマらない相手は，遠距離立ち強斬りの時点で気絶してしまうナコルル，シャルロット，チャムチャム，和狆，それと最後の乱舞が届かない狂死郎と幻庵。そのほかの全員にはキマるぞ。

狂死郎と幻庵に対しては，画面中央で（重要）前方ジャンプ強蹴り→遠距離立ち強斬り→黒子大乱舞を狙おう。これでも十分「冥土行き」となる。

爆雷砲 → (踏み込み)前方ジャンプ強蹴り → 遠距離立ち強蹴り → 黒子大乱舞(27HIT)



▲お互い画面端まで離れて爆雷砲を撃ち，すぐさま踏み込む ▲爆雷砲が相手にヒットする瞬間に前方ジャンプして強蹴り ▲そして遠距離立ち強斬り。空振る人は前進しながらだそう ▲最後はキャンセルで黒子大乱舞。「冥土行き」連続技だ

禁断の章
―リターンズ

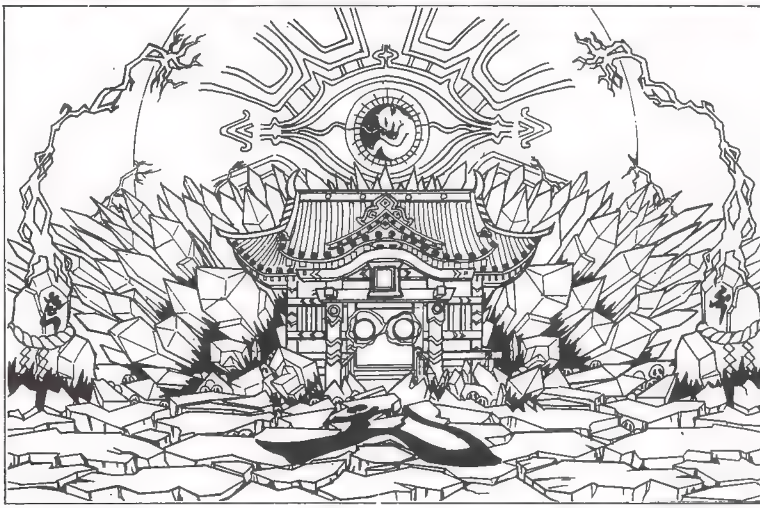
ふたたび禁断の章へようこそ。ここではSNKからご提供いただいた各種設定資料やグラフィック原画などを紹介する。
当然“禁断の章”ゆえ，上巻で大人気を誇った「オフィシャル落書き」の新作も満載である。

第壱節 設定原画集の巻・改

まずは，上巻で掲載できなかった残りの設定原画をフォロー。ミヅキ関連を集中して掲載しよう。

ステージ背景画・アフターケア

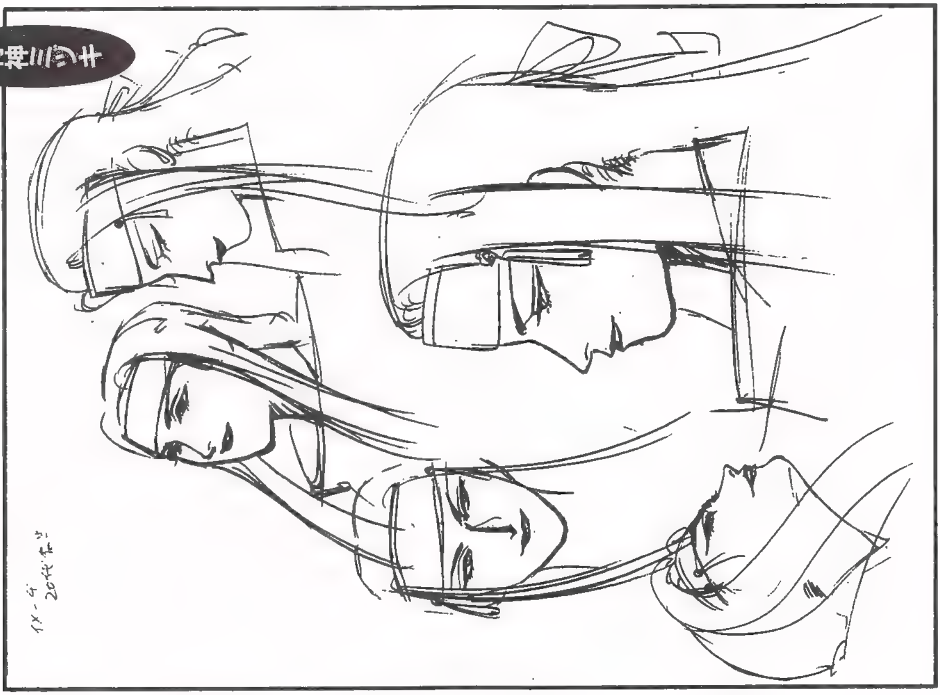
羅将神ミヅキ（恐山・魔界降臨）

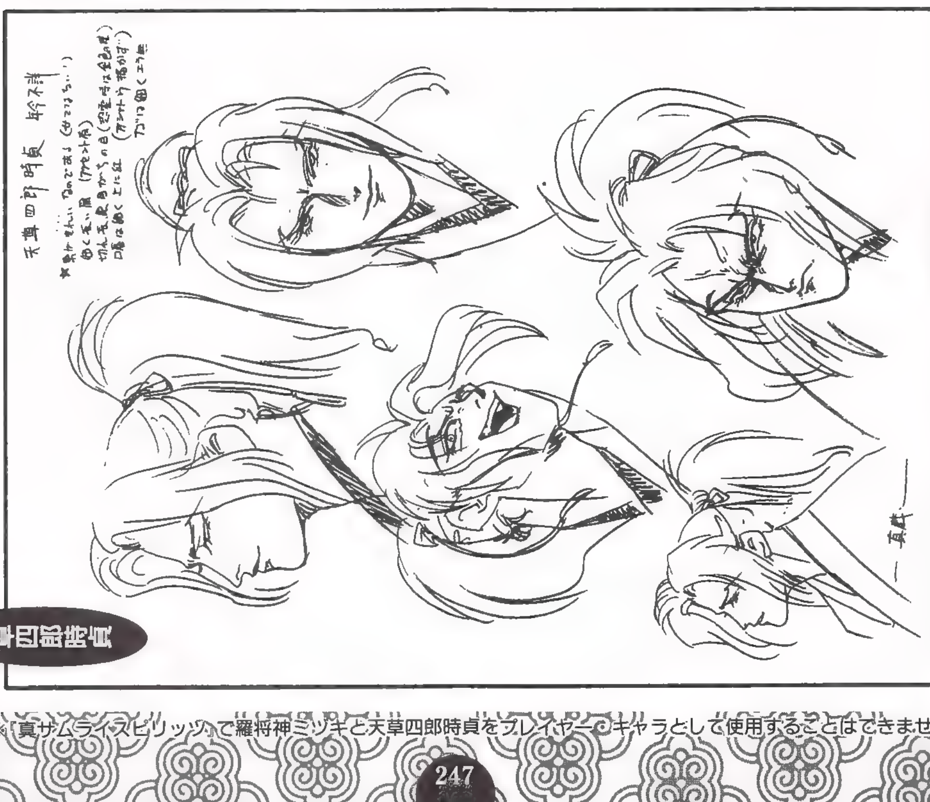


黒子（ヒマラヤ・標高8848m）



羅将神ミヅキ





天草四郎時貞

※『真サムライスピリッツ』で羅将神ミヅキと天草四郎時貞をプレイヤー・キャラとして使用することはできません。



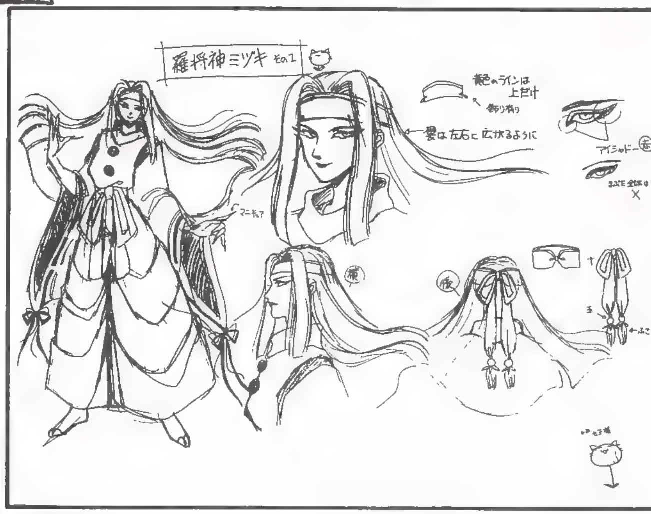
▶ミヅキの初期スケッチと思われるイラスト。どことなく，天草と似た面影を持っている



羅将神ミヅキ

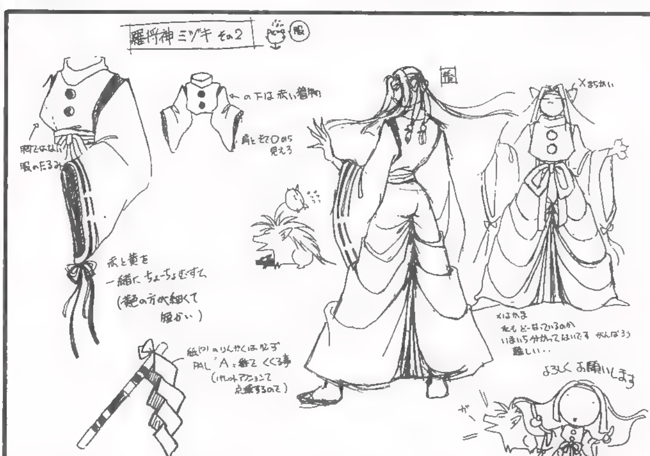
▼衣装や小道具など，こまかい設定のお約束集。アイシャドーの塗りかたまで設定されているとは！





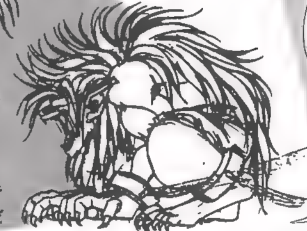
▲▼ミヅキのボツ設定。巫子姿というのは共通しているが，頭部の飾りに試行錯誤があったようだ





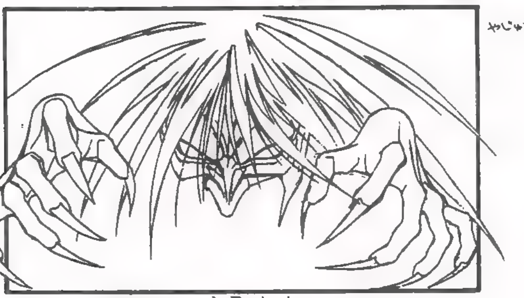




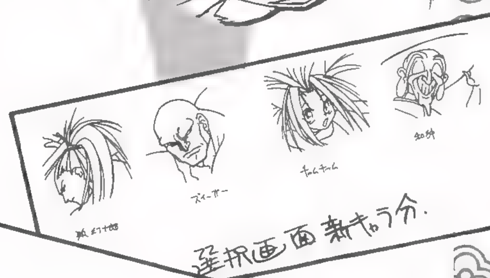


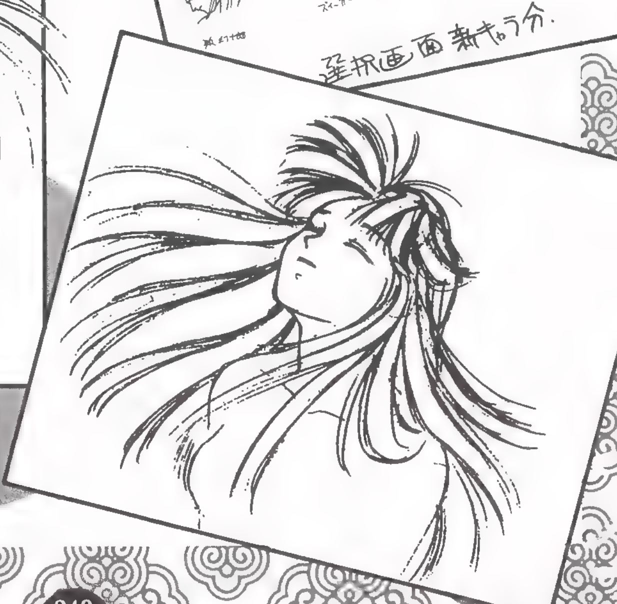
▲▶▼ミヅキが連れている魔獣。上は決定稿，右はボツ画，下はキャラ選択時グラフィックの原画だ











エンディング・グラフィック原画

▲▶上は覇王丸のエンディング，右はナコルルとガルフォードのエンディングで表示される１枚絵の原画だ。どちらも泣かせるのう

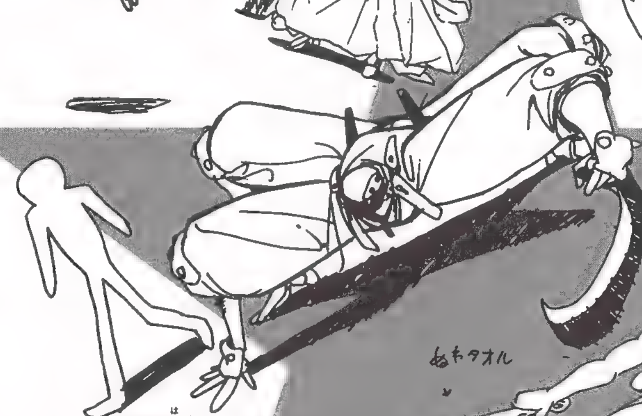
第弐節 続・闇に滅したキャラの巻

ポツになったキャラクター案を一挙に紹介しよう。





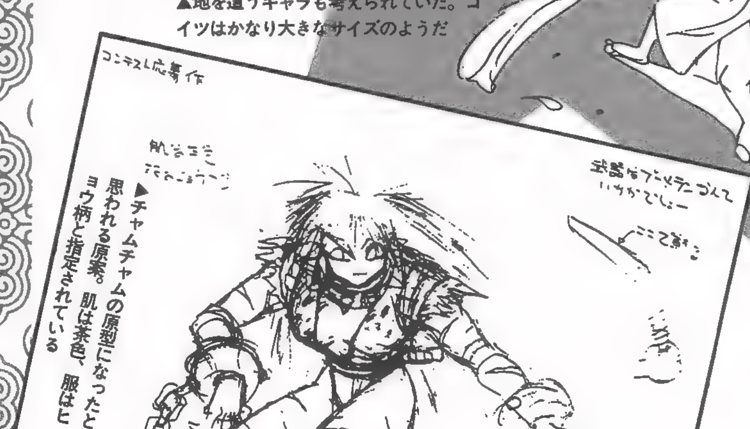
▶農民一揆でも起こすのだろうか? 不釣り合いなほどゴツい顔をした牛がいい



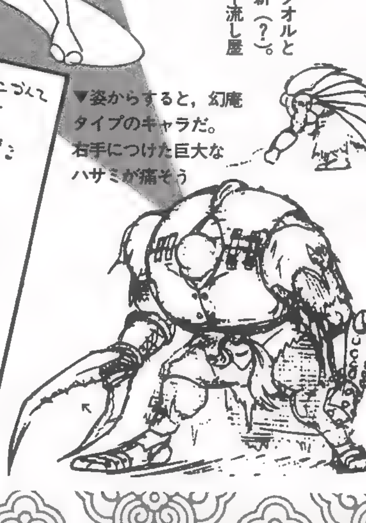
▲地を這うキャラも考えられていた。コイツはかなり大きなサイズのようだ



◀武器がぬれタオルとは、なんと斬新(?)。銭湯にいる背中流し屋だろうか



▶チャムチャムの原型になったと思われる原案。肌は茶色、服はヒョウ柄と指定されている



▼姿からすると, 幻庵タイプのキャラだ。右手につけた巨大なハサミが痛そう

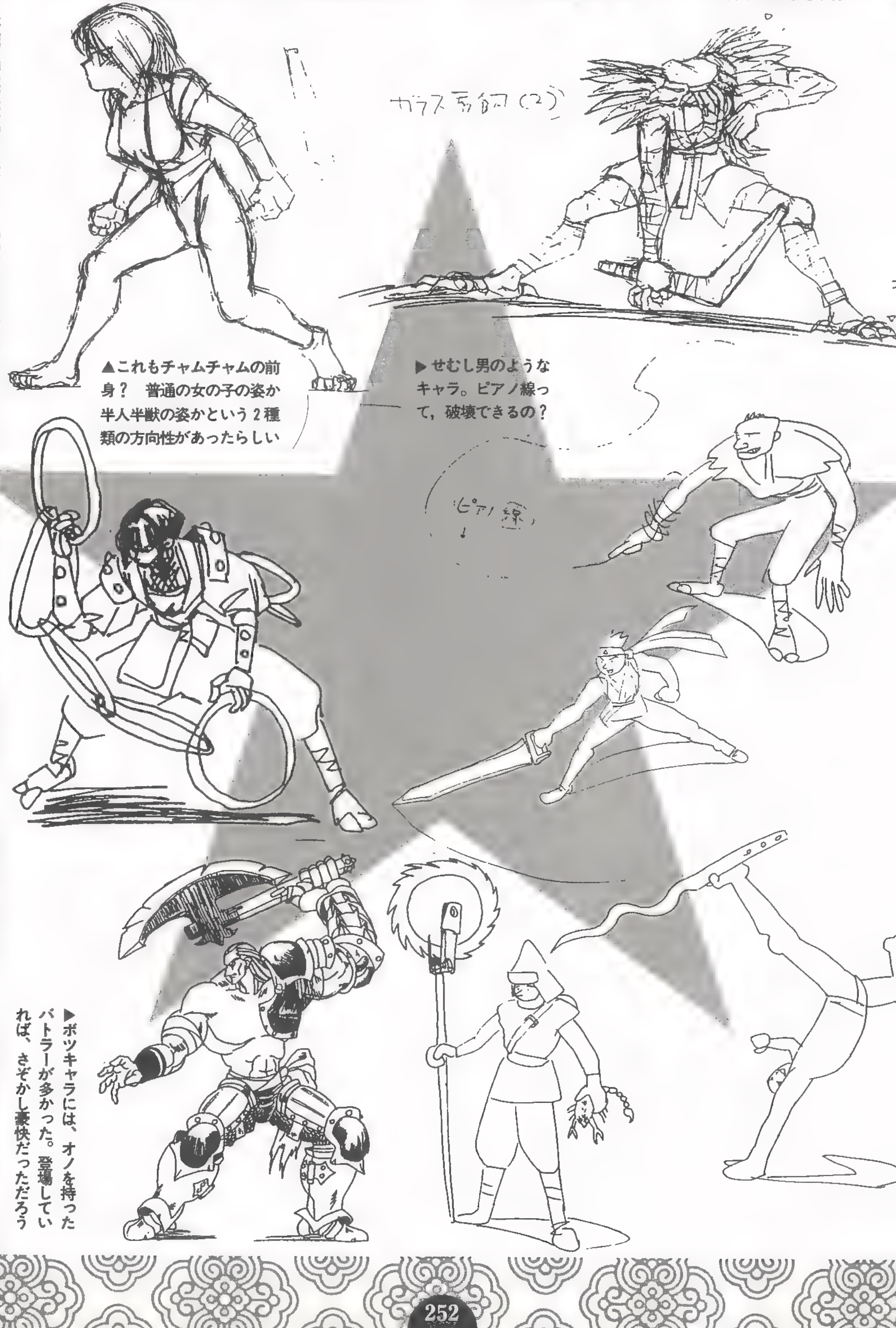


▶典型的江戸っ子の一心太助。さすが魚屋、マグロ?が武器

▲念力で剣を空中に浮かせて闘うキャラ。妖術師といったところか

▲牙神のポーズの原型が，このキャラにも見られる

▲どう見ても悪徳商人。用心棒が攻撃する必殺技があったりして



▲これもチャムチャムの前身？　普通の女の子の姿か半人半獣の姿かという２種類の方向性があったらしい

▶せむし男のようなキャラ。ピアノ線って，破壊できるの？

▶ボツキャラには、オノを持ったバトラーが多かった。登場していれば、さぞかし豪快だっただろう

第参節 秘蔵・落書き特選の巻

お待ちかね，いよいよ落書きの巻だ。恒例の１キャラ集中スペシャルもアリ。







▲ガルフォードの勝ちポーズより。肩にいる子犬をなでているのだ



◀回転ジャンプ中のガルフォード。パピィ以下がかみついてます



▲天草に乗り移られていた，半蔵の息子・服部真蔵。やはり素顔も美形だ。女性ファン急増か？





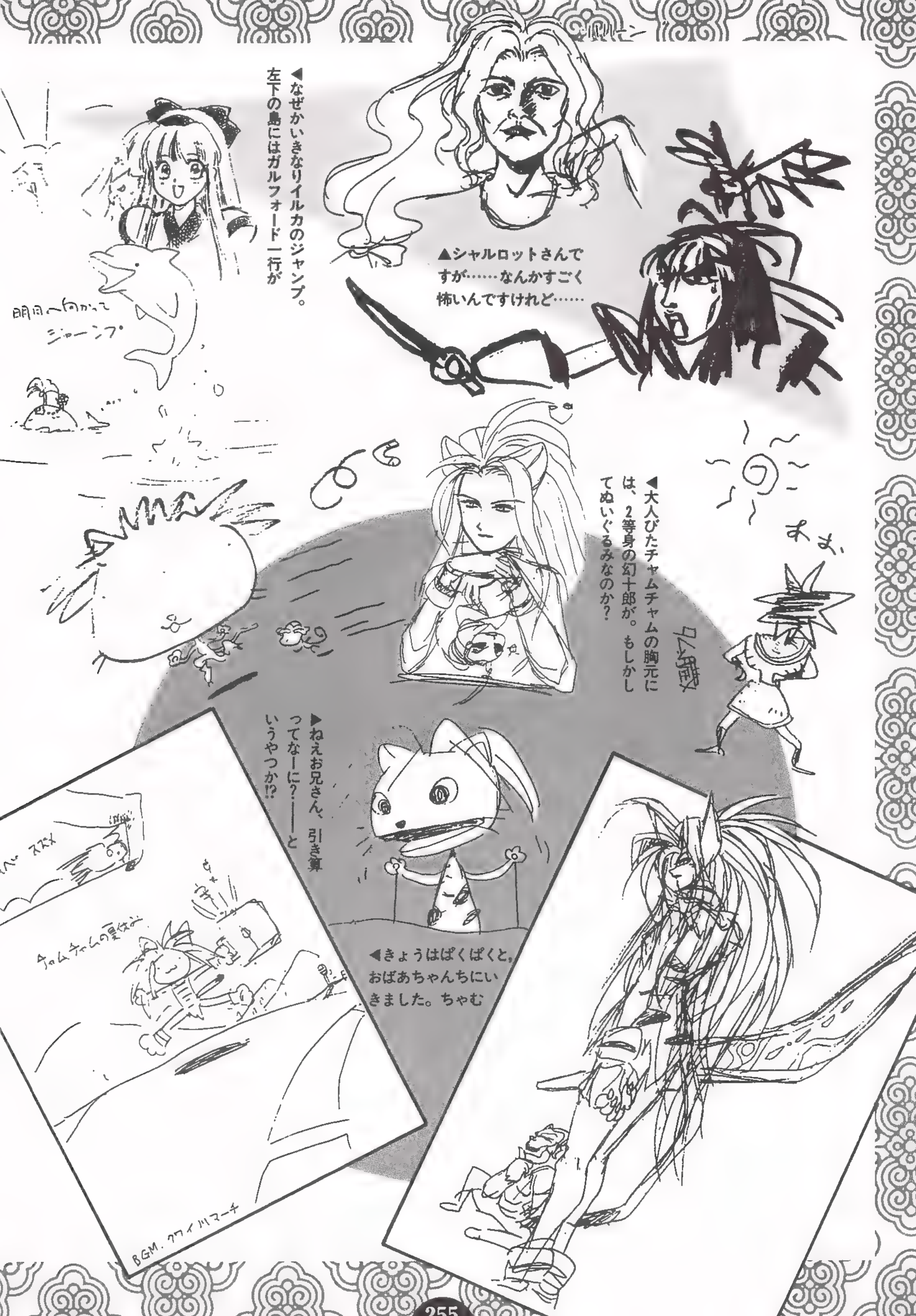


◀ラストボスという立場のためか，大人の雰囲気がするミヅキ。だが設定では覇王丸よりも年下。むー





◀胸の前で手を組んで、じっと見つめるナコルル。〝ちょうはつ〟とあるけれど、これで本当に挑発しているのか？



◀なぜかいきなりイルカのジャンプ。左下の島にはガルフォード一行が

▲シャルロットさんですが……なんかすごく怖いんですけれど……

◀大人びたチャムチャムの胸元には、2等身の幻十郎が。もしかしてぬいぐるみなのか？

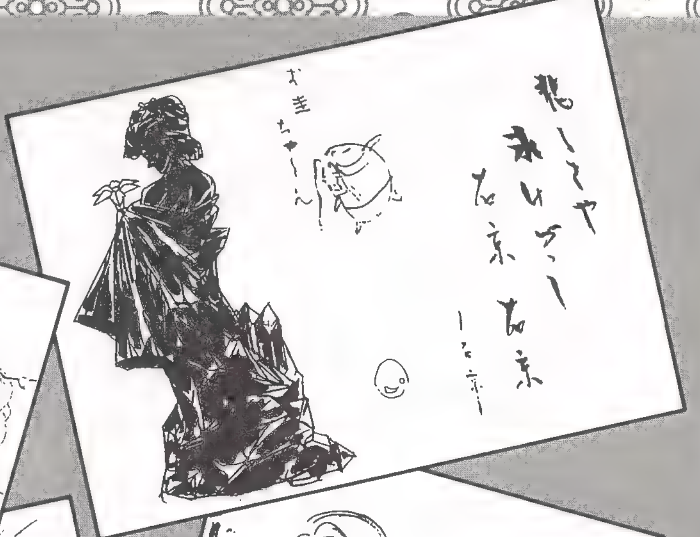
▶ねえお兄さん、引き算ってなーに？――というやつか!?

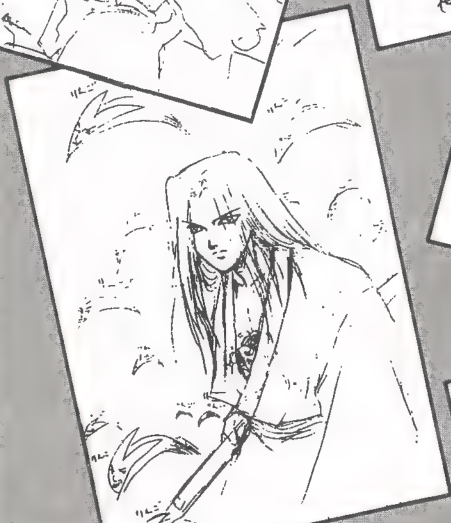
◀きょうはぱくぱくと。おばあちゃんちにいきました。ちゃむ

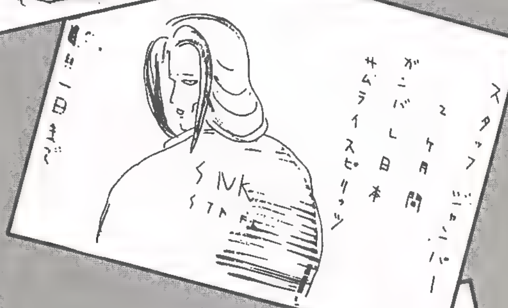
橘　右京スペシャル

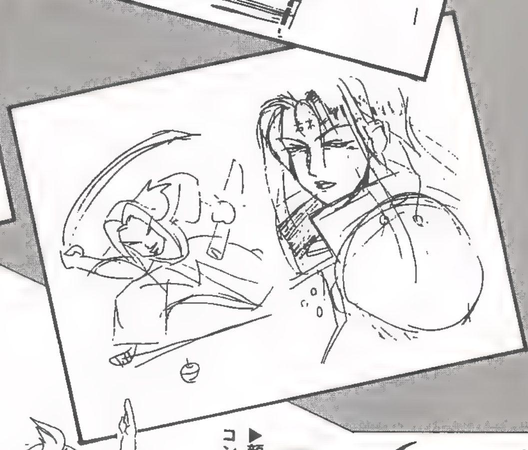
右京ファン必見（?）の，右京落書きスペシャルだ。ちなみに右の句は「悲しさや氷けづって右京右京」。お圭ちゃーん









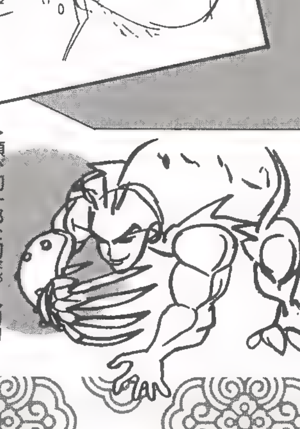




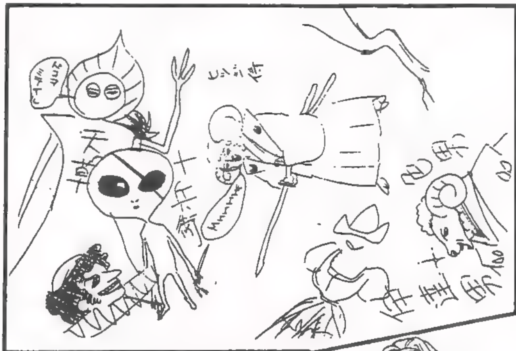
▶◀キュートな王虎さんとアースさん。らぶりぃぃぃ



▶さすが天草四郎，どんな顔でもキマる男(本当か？)



▶顔が幻十郎な幻庵。〝幻幻コンビ〟ということか!?



◀伊達男・ヒツジ侍に、リトルグレイ十兵衛&バテレン天草。もうなんだかゼンゼンわかりません



◀柳生課長につづくシリーズ第2弾，その名も「猪鹿課長」！——近日公開(ウソ)



▶和狆+ミツキで「ミコチン」——。右側のミツキもどっかにいっちゃってるカンジでプリティ



▶お犬の先生は武芸の達人、今日も今日とて悪を斬る。でも骨には弱いの。犬だから

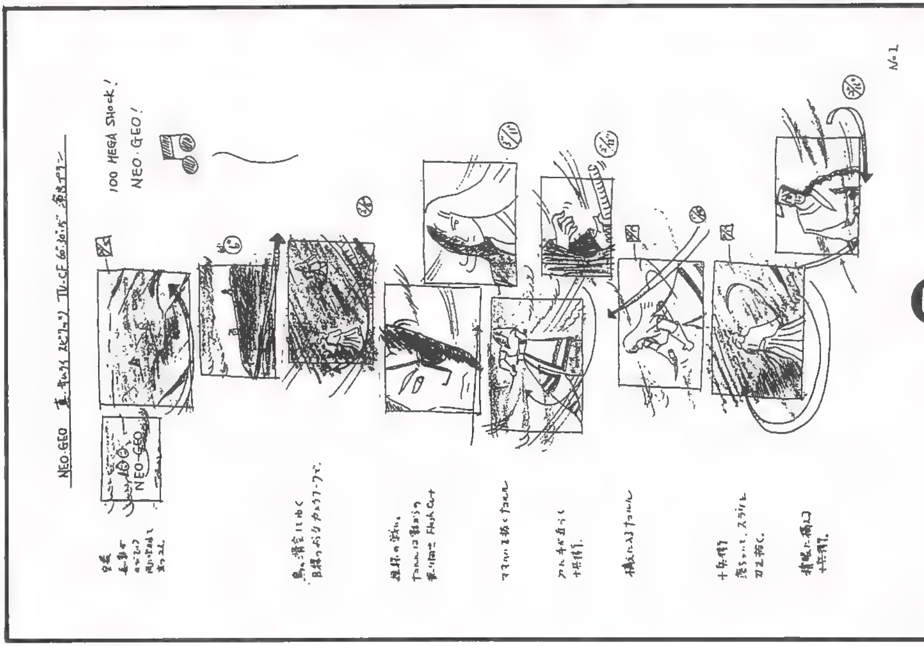
柳生十兵衛スペシャル

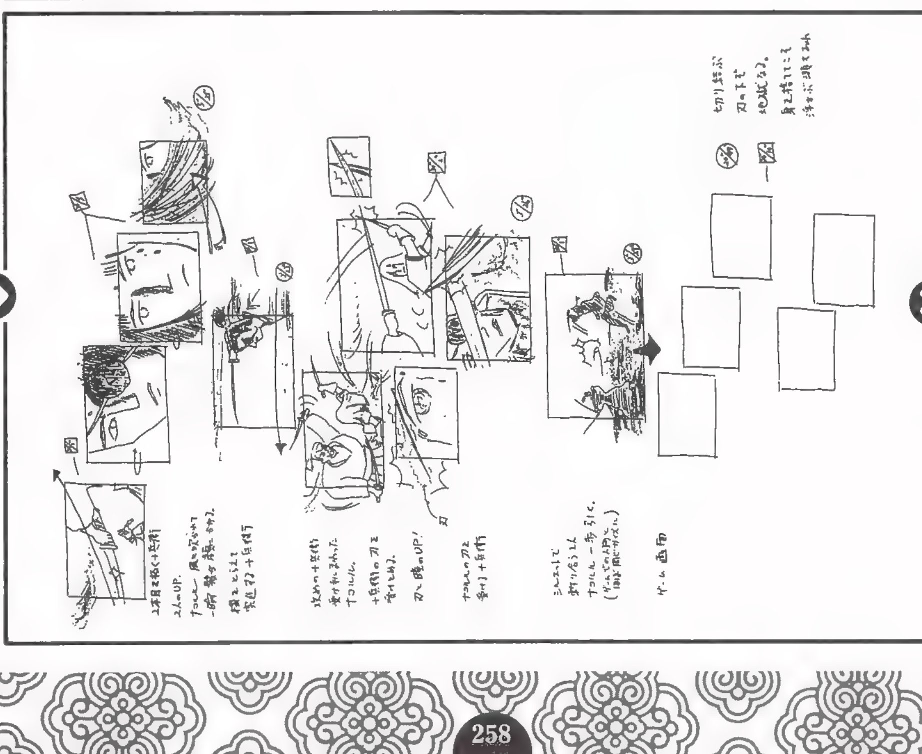
落書き編の最後は十兵衛スペシャル。彼の気さくな人柄がなせる技か，十兵衛の落書きはこういった絵ばかりなのである。




特別編・壱『真サムスピ』TVCMコンテ案

テレビCM作成時に作られた演出プランの絵コンテだ。

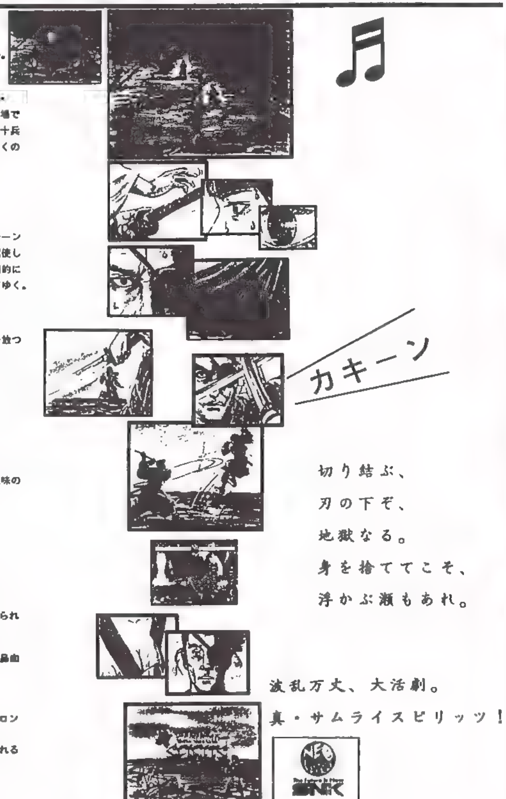




特別編・弐 TVCM「十兵衛, 敗れる篇」コンテ

ナコルルの胸元を見て敗れる十兵衛って……。

NEO-GEO 真サムライスピリッツ TV-CF 「十兵衛、敗れる」篇



100メガタイトル。

ダイナミックな空撮。
ブルーブラックの岩場で対決するナコルルと十兵衛。ふたりの影が長くのびている。

ふたりの対決をクレーンなどの移動撮影を駆使したショットで、映画的に緊張感をもり上げてゆく。

ギラリと冷たい光を放つ日本刀の刃。

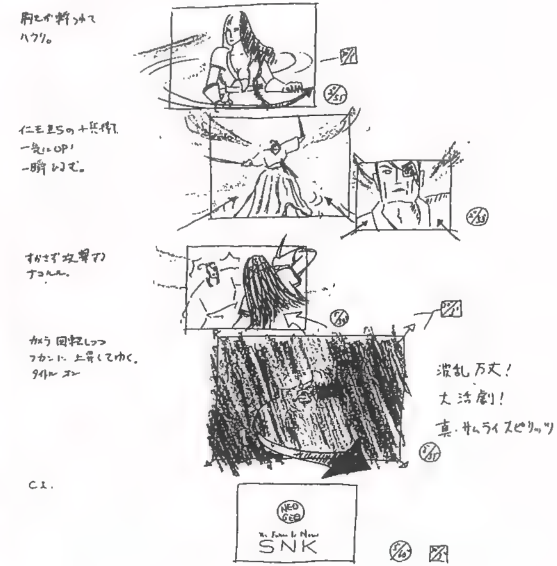
逆光でシルエット気味のふたりが斬り合う。

ゲーム画面。

ナコルルの着物が切られて、胸元がハラリ。

それを見た十兵衛は鼻血をタラリ。

カメラ、大移動してロング・ショットに。
不覚にもバタッと倒れる十兵衛。
タイトル・イン。
C．I．ロゴ。



真・読者魂

~読者投稿紹介コーナー~

PART2

カラーページにひきつづき，読者のみなさんからの投稿紹介コーナーだ。イラスト部門，4コマ部門，文字部門の作品をまとめて掲載するぞ。なお本書に載せきれなかったイラストは，マイコンBASICマガジン3月号で紹介する。



▲神奈川県横浜市・H'グラフィックス



▲兵庫県神戸市・なかのしまみずき



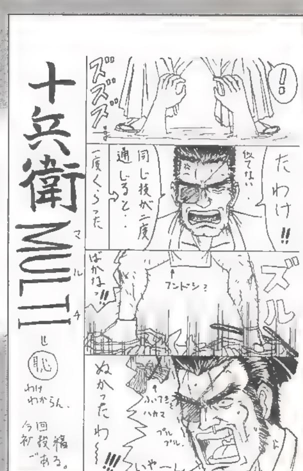
▲神奈川県相模原市・未完



▲神奈川県川崎市・恭久勇樹



▲青森県弘前市・竜威



▲広島県廿日市市・B'z SOUND



◀兵庫県川西市・たらずなひめ



◀栃木県鹿沼市・遙　叶太



◀神奈川県川崎市・H'グラフィックス



◀神奈川県川崎市・てるてるボーグ



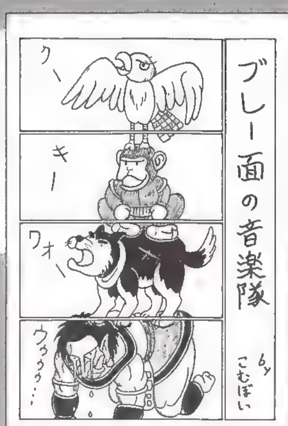
◀大阪府泉大津市・滝沢　智



◀北海道石狩町・はしもとたかを



◀神奈川県横浜市・H'グラフィックス



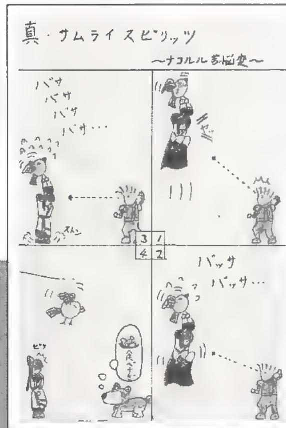
◀東京都八王子市・こむぽい



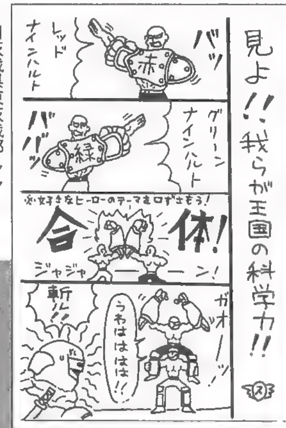
◀鹿児島県鹿児島市・梅竹



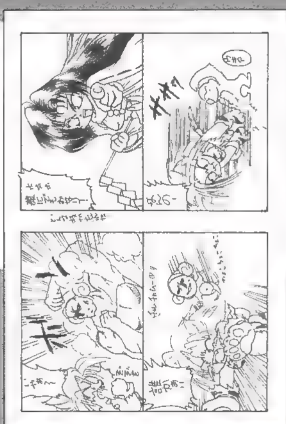
◀東京都江東区・子分A



◀茨城県東茨城郡・マヤ



◀滋賀県草津市・えーやろスミス



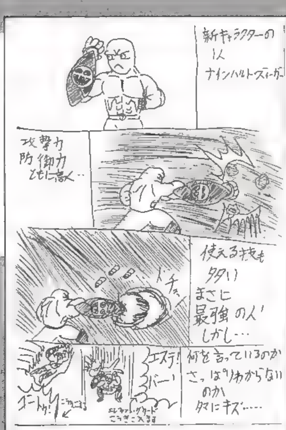
◀兵庫県姫路市・蚕中彼方



◀北海道茅部郡・高橋 毅



◀福島県いわき市・鈴木 暁



◀千葉県市原市・藤崎 務



◀長野県更級郡・X²



◀香川県大川郡・葉月ひなこ



◀鹿児島県鹿児島市・梅竹



◀大阪府大阪市・内海 幹



◀神奈川県川崎市・恭久勇樹



◀東京都豊島区・GIEN



◀神奈川県川崎市・恭久勇樹



◀東京都練馬区・アキラ



◀兵庫県宝塚市・とらまる



◀神奈川県横浜市・H'グラフィックス



◀岐阜県美濃加茂市・岡野史弥

右京さんが大好きです

『真サムライスピリッツ』を買った動機は，最初，風変わりな格闘ゲームだから……ということでした。ネオジオCDを買って，発売日にさっそく『真サムスピ』をプレイしました。私はこの日が初めてなので，『サムスピ』は，やはりプレイキャラが何人かいて，ほかの敵をただ倒していくゲームだと思っていました。けれど実際は，キャラクターそれぞれが何かの目的のために闘っている——そんな『サムスピ』に心ひかれ，今，毎日のようにゲームをしています。

どのキャラもそれぞれの個性があって好きですが，その中でも“この人”と思っているのは「橘　右京」です。私は容姿だけではなく，この人の“心の内”に，ひかれました。ただの二枚目でキザ……そしてモテる，だけでなく，愛する人のために自分の命もかえりみず，ただ花を求めるがために病気をおしてまで闘う……。あと幾ばく残されているかわからない，はかない命を燃やしながら……。

ゲームをしていて，戦闘後，勝ったときも，負けたときも，喀血（かっけつ）するシーンがあり，その右京さんを見るのがとてもつらいです。でも，喀血しながらも1人の女性「圭」殿のためにつくしている，そんな右京さんの生きかたが，すごく好きです。

戦闘中，右京をずっと見守っている圭殿の姿がありますが，圭殿は右京が花を探すのを止めたろうと思います。でも右京さんは，自分を死の影から光のところへ導いてくれた，生きることを教えてくれた圭殿に，究極の花を渡したいんですね。圭殿の笑顔を見るだけで自分の病気のことも忘れてしまうほど，きっと「圭殿」一途な男なのだと私は思います。元来の二枚目キャラとは全然ちがいますね。

右京さんが一番好きですが，他の人たちも大好きです。

「オール・アバウト・真サムライスピリッツ」上巻で，それぞれの人たちの過去やその後などが書いてありましたが，読んでみて，また一段と『サムスピ』が好きになり，覇王丸たちを身近に感じることができました。

話の中でもガルフォード，ナコルルなどは読んでいてつらくてしかたがありませんでした。そして幻十郎も……。過去に重い物を背負っているんですね。

私は『サムスピ』のような奥の深いゲームをしたのは初めてです。エンディングもすごくすばらしかったです。格闘ゲームとは思えないほど，内容が濃く，そして心にしみました。『サムスピ』がプレイできて本当によかった。覇王丸たちのことを知れてよかった。私はずっとこの『サムライスピリッツ』を応援しつづけていきたいです。制作してくださったかたがた，こんなにもすばらしいゲームをありがとうございました。

【大阪市大正区・渡辺沙織】

ある幻十郎フリークより

酔狂な話をひとつ。

現実に存在しない者に惚れ込む。愚の骨頂だと笑われそうである。しかし，それを承知の上で，なお惚れ込まずにはいられない場合もある。

『真サムライスピリッツ』もさまざまな形で入れ込めるキャラがそろっている。が，その中でもひときわ私の心を捕らえて離さないキャラがいた。

「牙神幻十郎のどこに惚れた？」

面と向かって問われると，何やら照れくさい。強いて言えば，ゲーム誌に掲載された画面写真やキャラクターイラストを眺めているうち，気がついたら惚れ込んでいた，としか言いようがないのだが……。

それからである。公表されたわずかな資料を手掛かりに，“牙神幻十郎”をあれやこれやと勝手に想像する日々が始まったのは。

「操作が楽だといいねぇ」

「“猪鹿蝶”がカッコイイからとどめに絶対使いたいね」

やがてゲーム・システムから，幻十郎の人物像の憶測へと話が移っていくのに，さして時間はかからなかった。

和狆に弟子入りしていた頃のこと，する前のこと。同門の覇王丸をどう思っているか，なぜ“暗黒の魂”を持っているのか。日頃の生活やら暇つぶしの方法やら（……彼に暇なんてあるのか？），どんなタイプが好みやら……。

牙神に一目惚れした友人といろいろ好きなことを言い合い，ワクワクしていた。話題は尽きることがなく，こと，酒が入ると，あらぬ方向へどんどん脱線していった（ここではお話できません……そんな内容）。

話せば話すほど感化され，言葉に引っ張られていく。そんな自分を止めることができなかったが，あえて止めようとも思わなかった。

自分の中に生まれはじめた，もう一人の牙神幻十郎をとうてい手放す気にはなれなかった。どの道ゲームが発売され，オフィシャルストーリーが発表されれば，一人勝手な想像はそこでおしまい。それまでいろんなことを想像させてもらおう……と，ヘンな諦め（あきら）（開き直り？）があったからだ。

それは発売を焦がれるほど待ちつづけている私たちの，ささやかな憂さ晴らしでもあった。

※

さて。

『真サムライ』のアーケード版がようやく稼動しはじめ，私たちも現実の牙神幻十郎にやっと会うことができた。呼吸だけで揺れ動く背中，花札を散ら

し，剣戟裁きも鮮やかに立ち回る幻十郎。怒るときの，桜の花弁を身にまとう姿など惚れ惚れするくらい，良い。

……でも，やっぱり想像とちがっていた。

「こんなに喧しい奴とは思わんかった」

「……もっと静かに怒る人だと思ってた…」

“本当の幻十郎”は，ガラッぱちでうるさくて，扱いにくい男だった。

かくして“想像の幻十郎”は散り去った。

それからの私は，武者修業と称し，例の友人と共に暴走した想像を修正すべく，『真サムライ』にコインと時間を日々，費やしている。

追伸：牙神もいいが，俺様がLOVE CHU！なのは覇王丸である。 BY友人

【大阪府豊中市・RINT】

“ナコルル狂恋歌”

雨の多い夏の中で，珍しく晴れた暑い日のことだった。冷たいクーラーの風に当たりながら，ふと見つけた『侍魂』。インスト・カードを見て「タムタム」を選び座る。そしてコインを投入……と，順調な私に運命は突然襲いかかった。「タムタム」の名を忘れてしまったのだ。インスト・カードは台の上のほうで，目の悪い私には見えない。アセる私の頭に浮かんだのは“カタカナの妙な名前”だったこと。名前の欄に集中しキャラクターを選択……私はこうしてナコルルと出会ったのである。

予想以上にナコルルは可愛く，日を追うにつれ私を夢中にさせていった。勝ちポーズ，通常技，どれもが素晴らしかった。だが，ナコルルを追いすぎたあまりか私は当時つき合っていた女性にフラれてしまったのである。最後の言葉は「ナコルルみたいに素敵な女性を見つけてね」だった。また，あまりのゲーセン通いに大学も落ち浪人が決定した。

私は涙ながらナコルルに別れを告げ，浪人生活をしていた。そんなある日『真侍魂』を見てしまったのである。一段と可愛らしくなった仕草に小さいままの胸（笑）。私の中で眠っていた想いは押さえ切れずあふれだした。そして，その想いは私をアイヌ語の講座のある大学へと導いた。“彼女と一緒なら”ただそう思い，今も私は受験勉強の最中である。

彼女はただのゲームのキャラクターでありながら，大きく私の人生を変えてくれた。風の中へと彼女は消えてしまったが，いつも彼女はいてくれる。幻想を実感できる少年の心を持ちつづけるかぎり。

風が私に語りかけ，また今日も私はレバーを握る。

……彼女を女性として愛しているから。

【茨城県つくば市・川N流青】

■編集部：このページでは，あえてマジメに「真サムスピ」のキャラに対する思い入れを語ってくれた人たちの投稿を選んでみた。一人一人に，それぞれの「真サムスピ」があるわけだね。

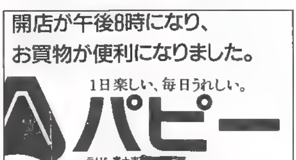
街のヘンなもの写真部門



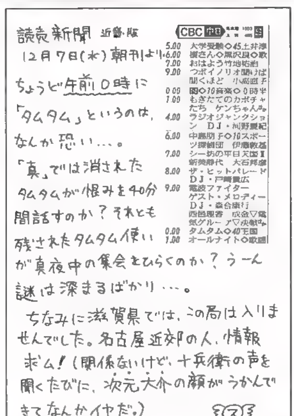
▲先日，町田にて「小田桐医院」なるものを発見。ウワサによると，昨年10月ごろ，肺の病んだ患者が「花が……」とつぶやき旅立っていったらしい。（神奈川県横浜市・金子貴明）……【情報局長：医療費踏み倒しただけじゃねえのか？】



▲「真侍魂」発表以来，消息不明とされていたタムタムだが，突然栃木県佐野市で発見された。じつはタムタムは，ここから佐野厄除大師に通っていたのだ（栃木県下都賀郡・いくぞっ）……【情報局長：タムタム関連の投稿が異様に多かったぞ】



▲ずばりパピーというデパート（？）です。4Fはゲーム・センターで，もちろん「真サムスピ」もあります。（静岡県富士市・狐狼神楽）……【情報局長：午後8時開店とは，どんな店じゃい】
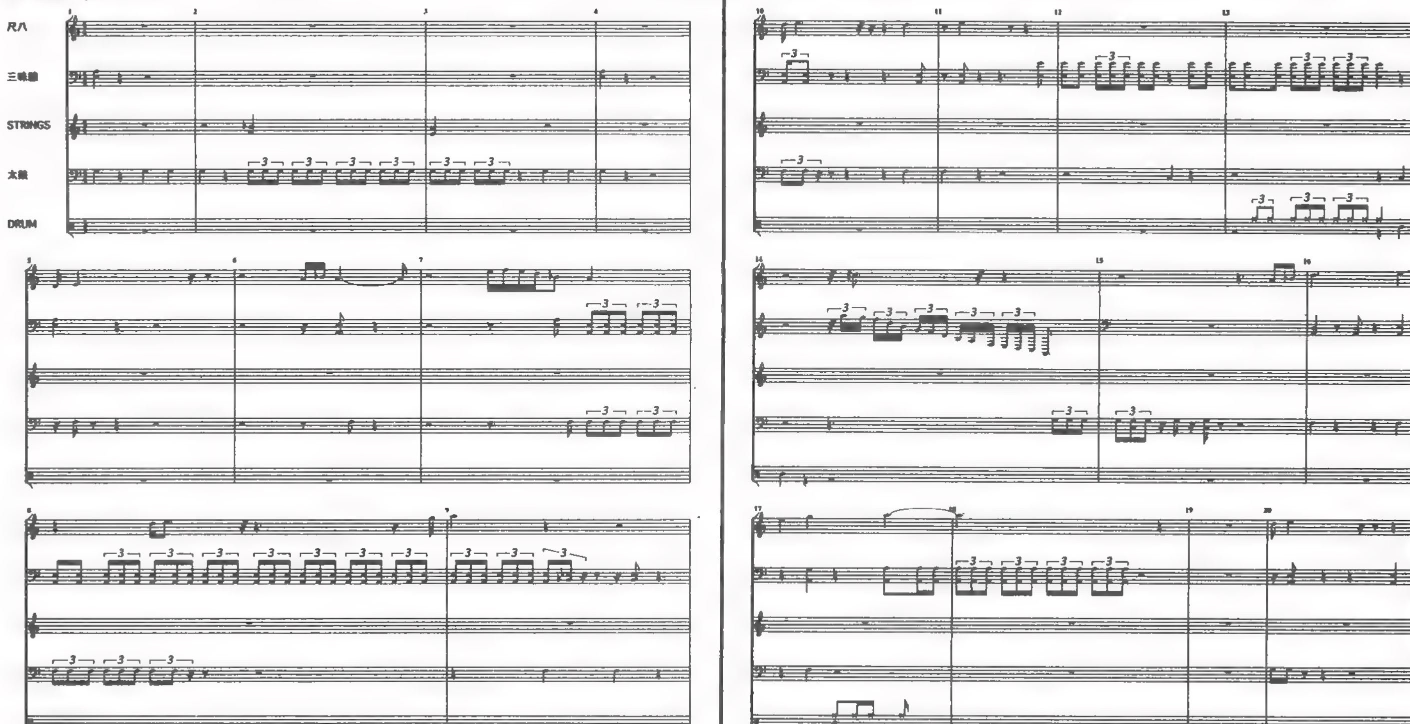


▲滋賀県草津市・えーやろスミス……【情報局長：それよりも9:00からの「電波ファイター」という番組のほうがアヤしくていいぞ】
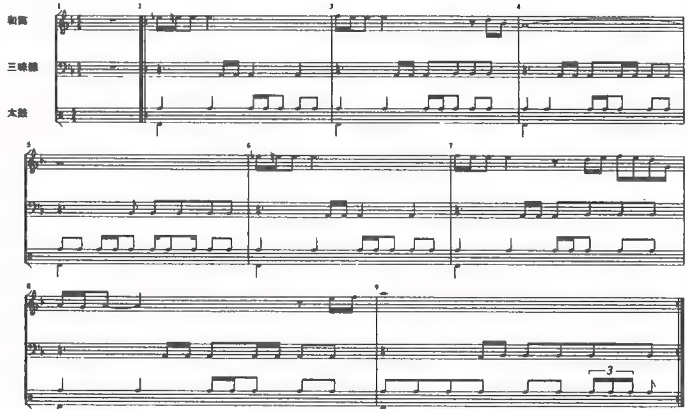
真サムライスピリッツ全曲楽譜集

※ここに掲載した楽譜は，本書スタッフが採譜したもので，実際の曲データとは微妙に異なる場合があります。
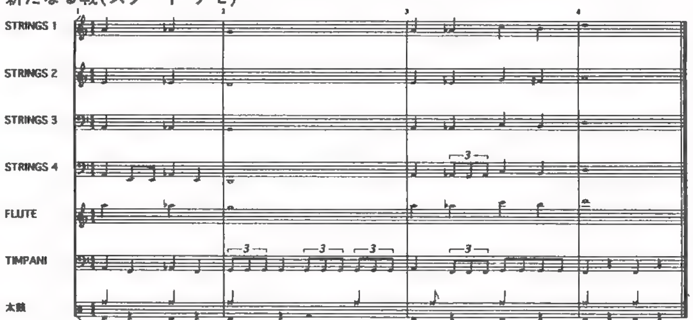
獅子の舞(タイトル)
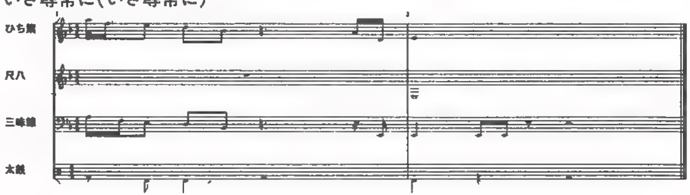


十五士(プレイヤー選択)
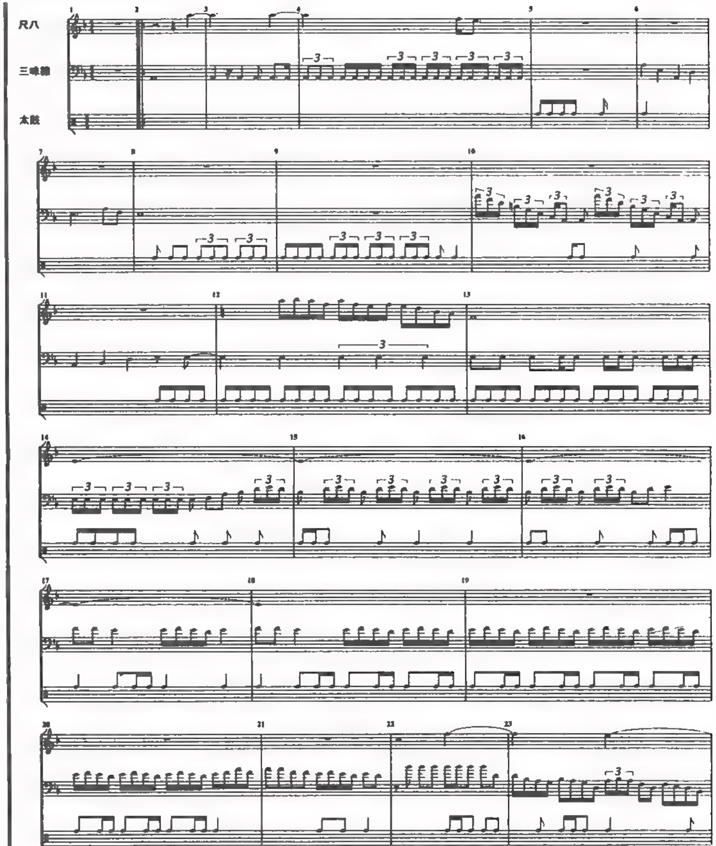


新たなる戦(スタート・デモ)



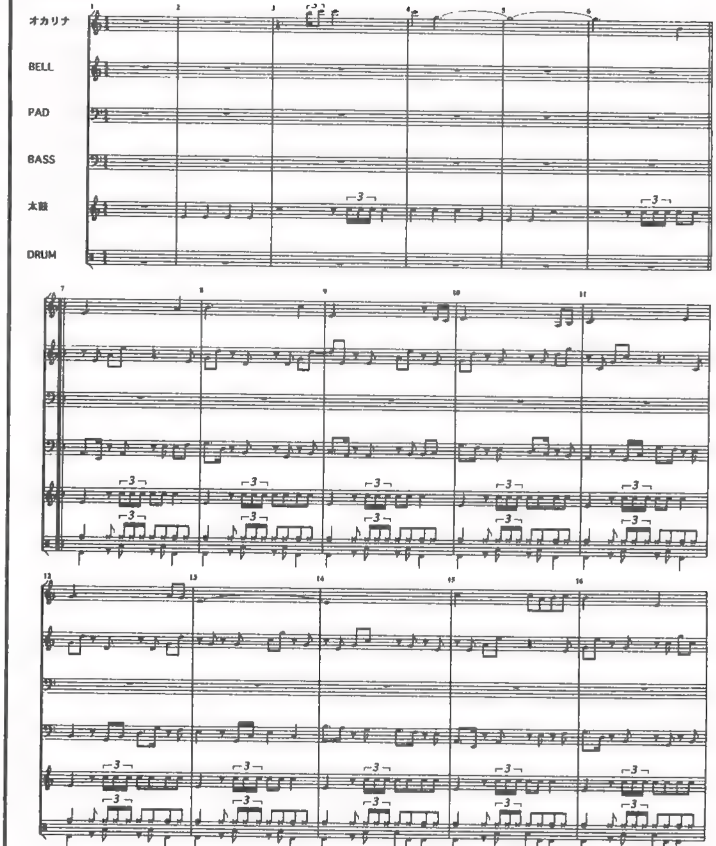
いざ尋常に(いざ尋常に)
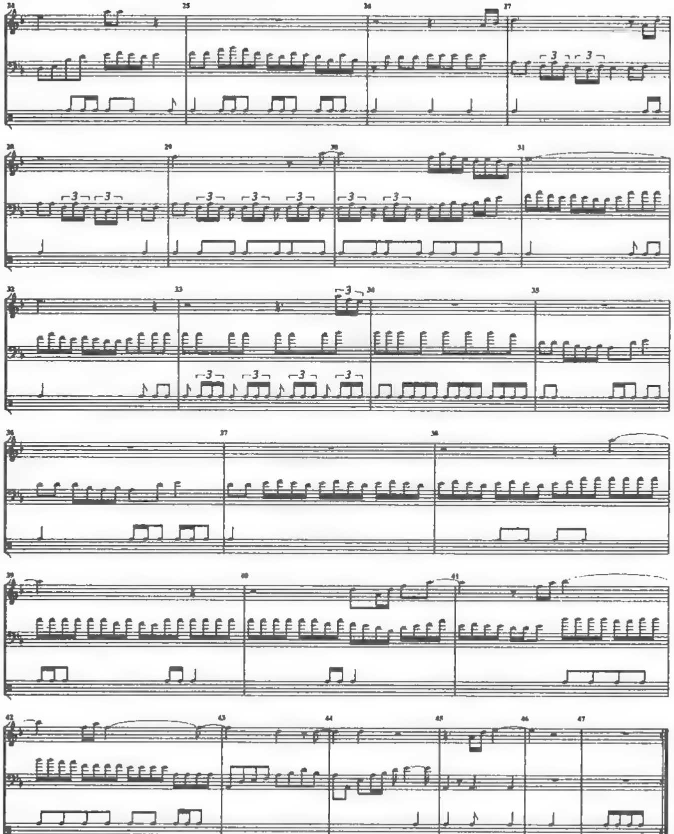


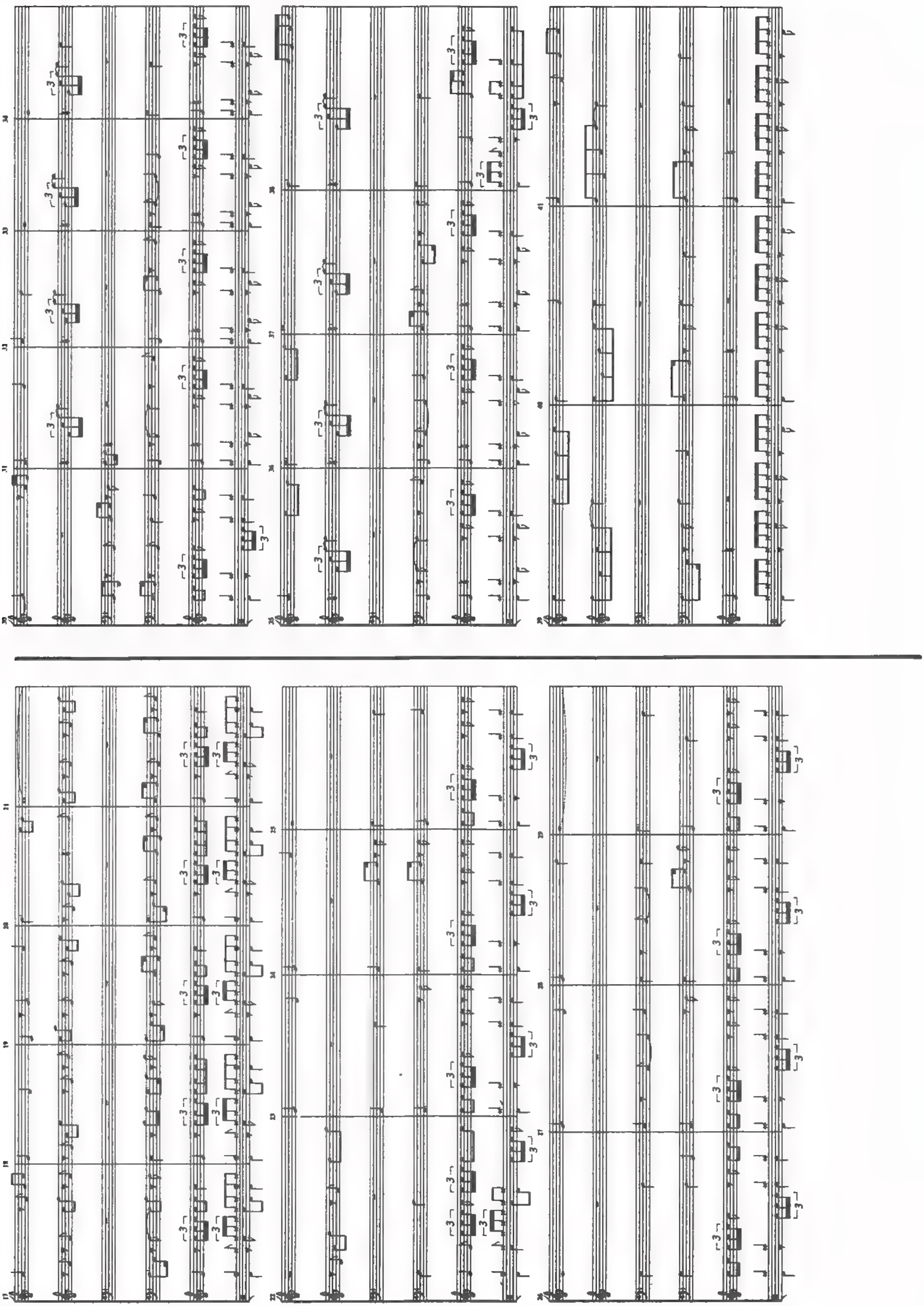
男道(覇王丸)

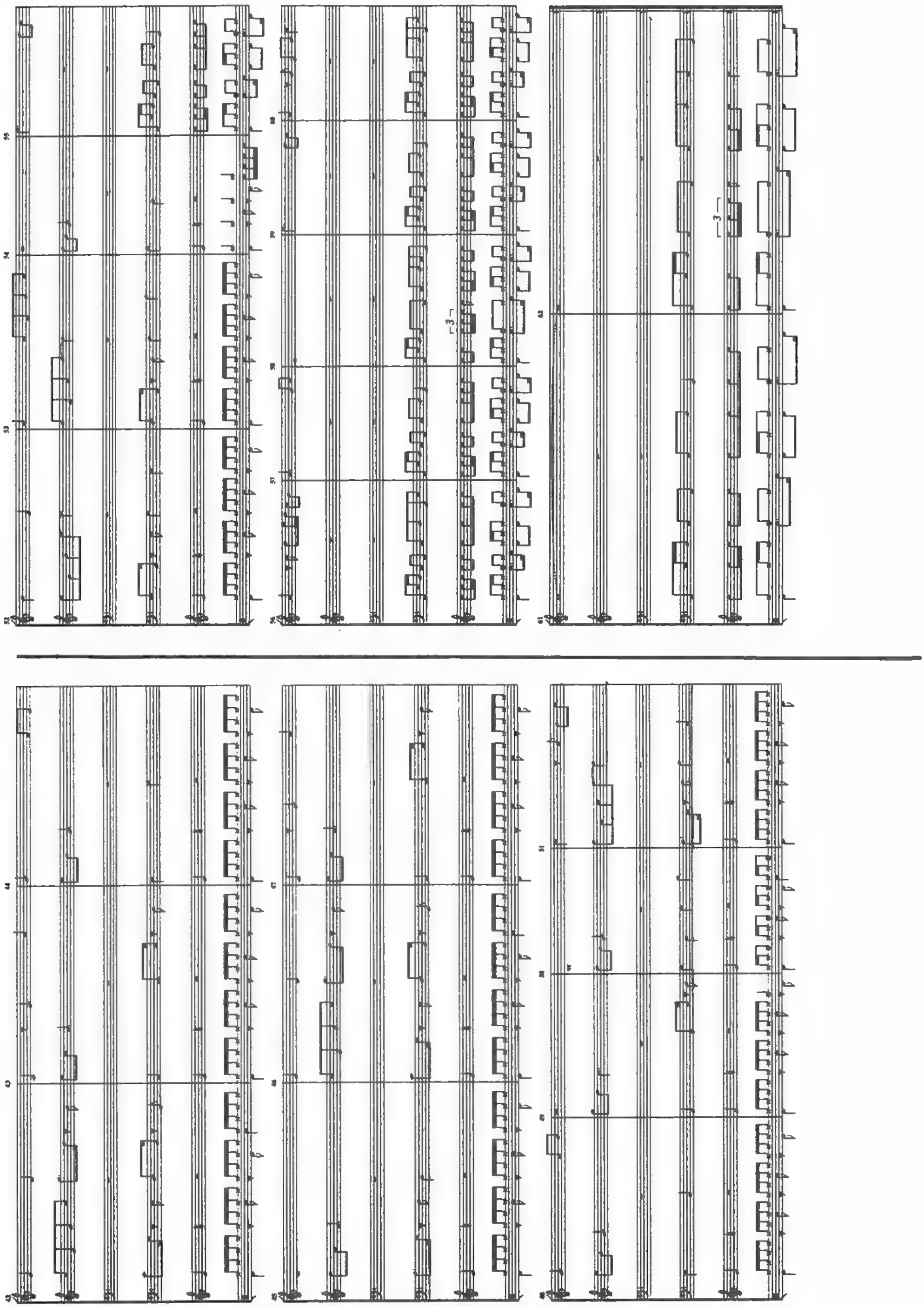


自然の宴　春(ナコルル)
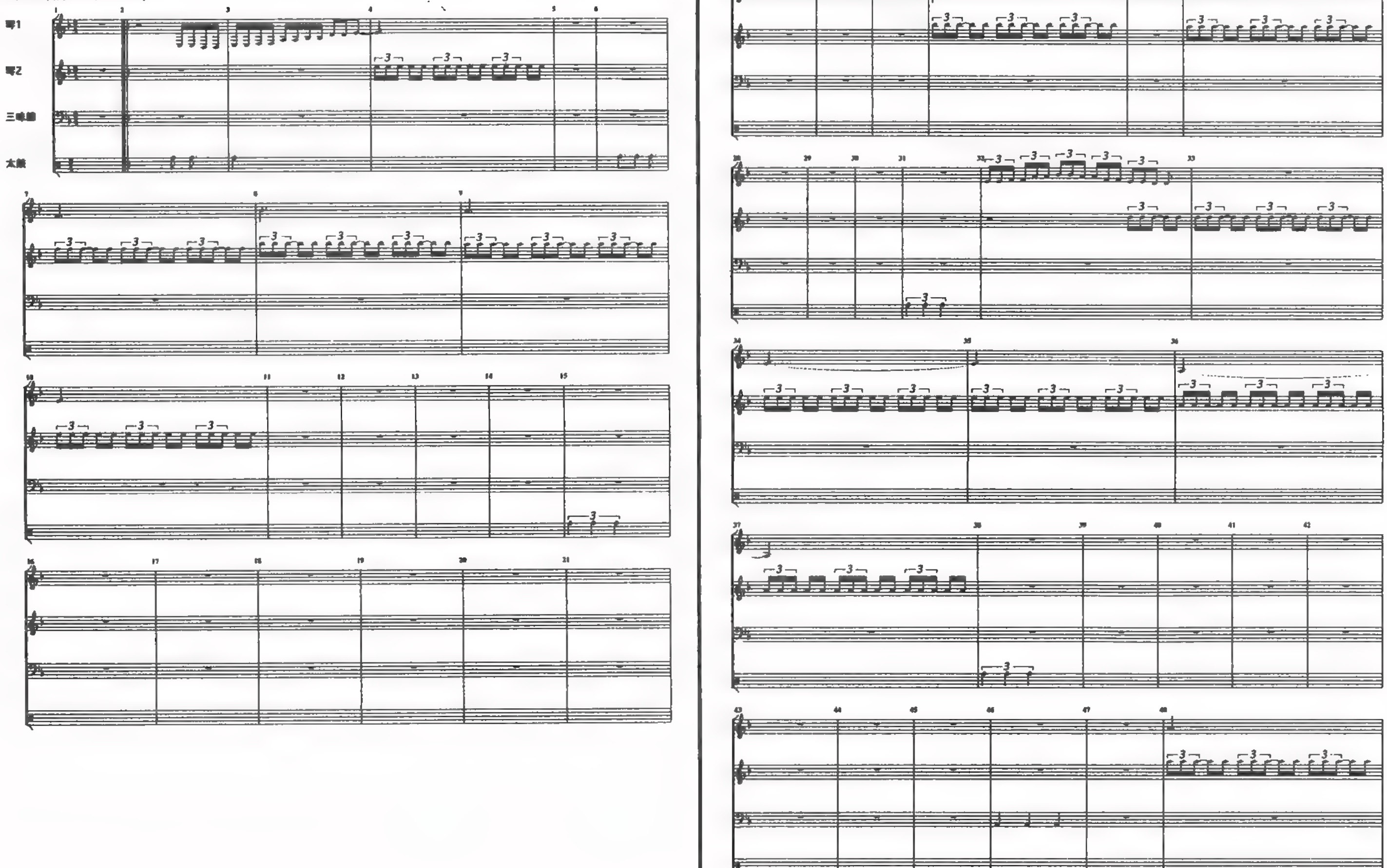


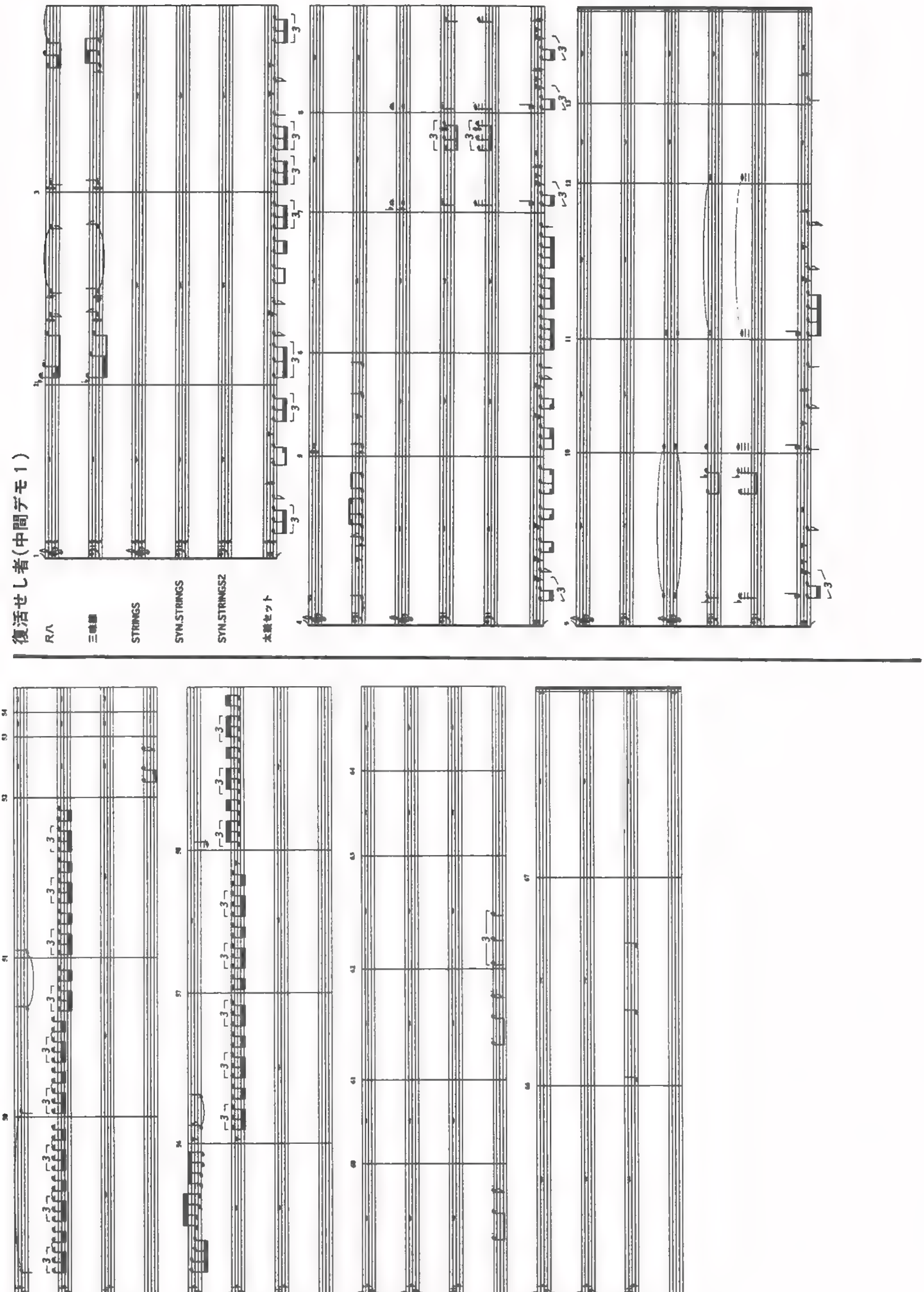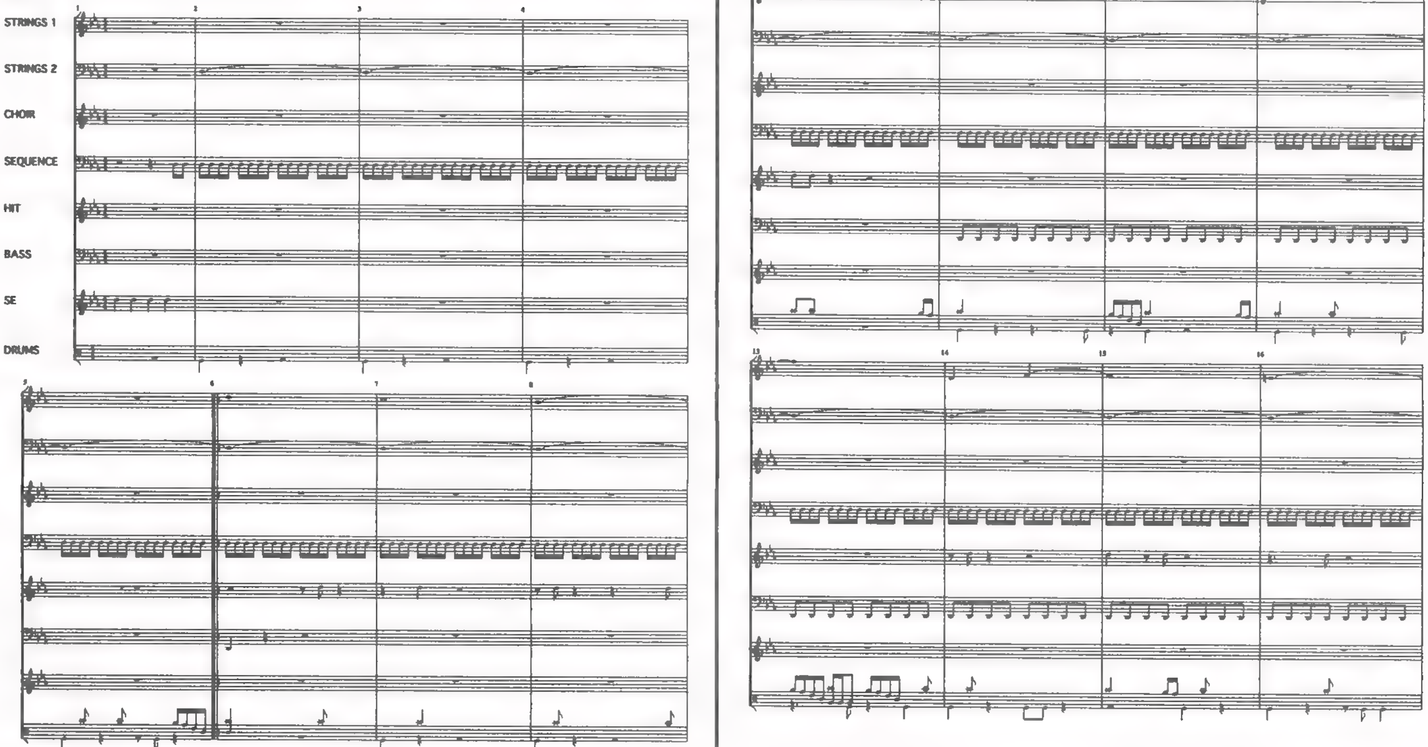






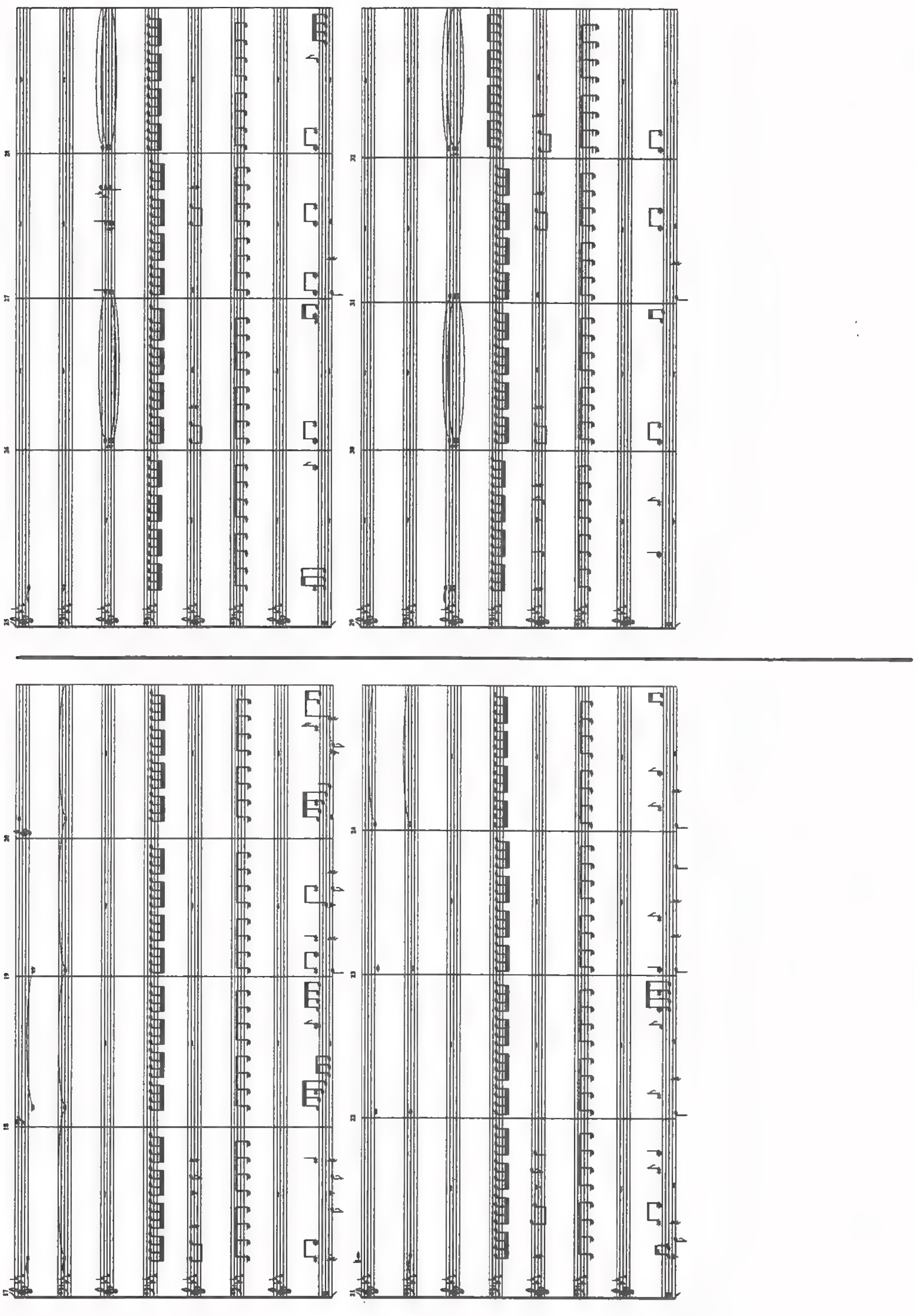
静寂(柳生十兵衛)

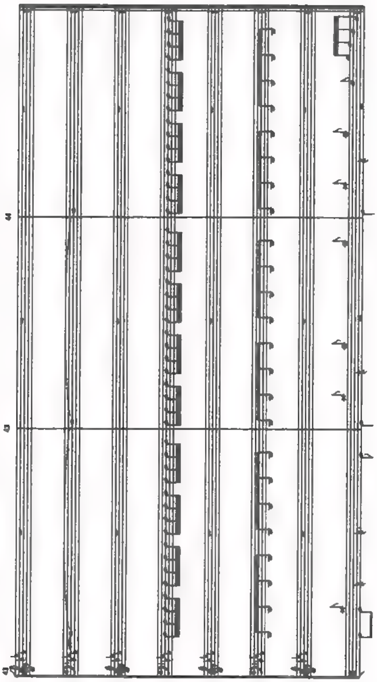


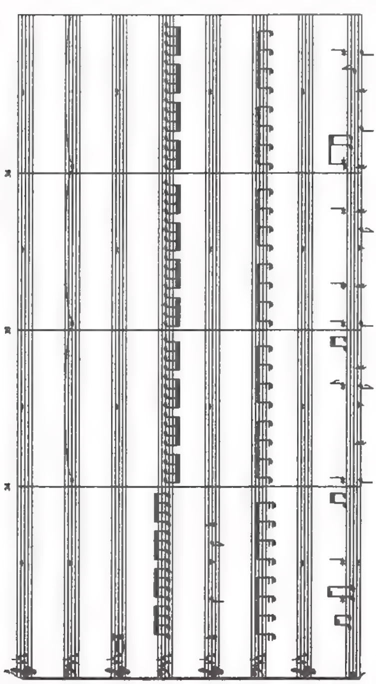

復活せし者（中間デモ１）
Rハ
STRINGS
SYN.STRINGS
SYN.STRINGS2
太鼓セット

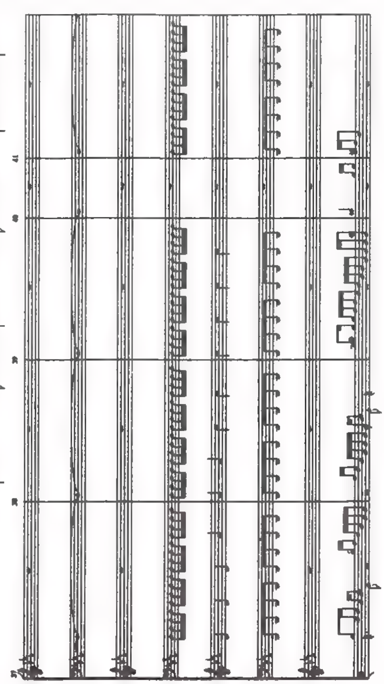
騎士(ナインハルト・ズィーガー)
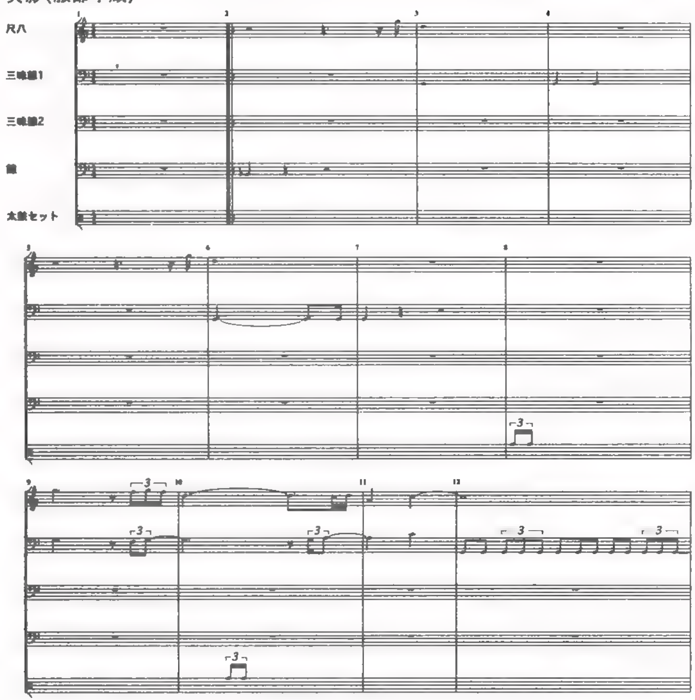




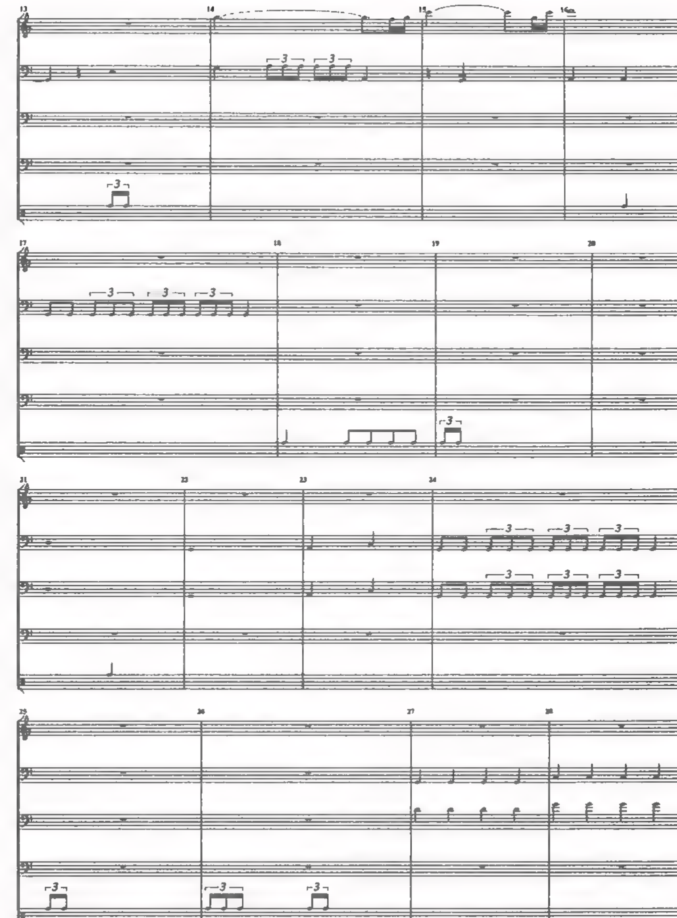


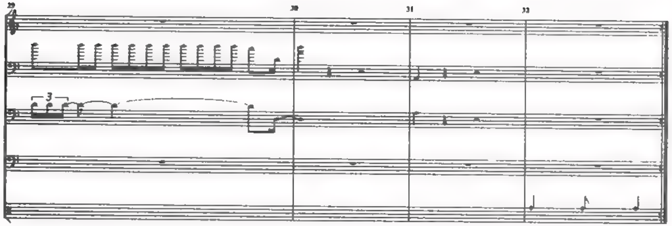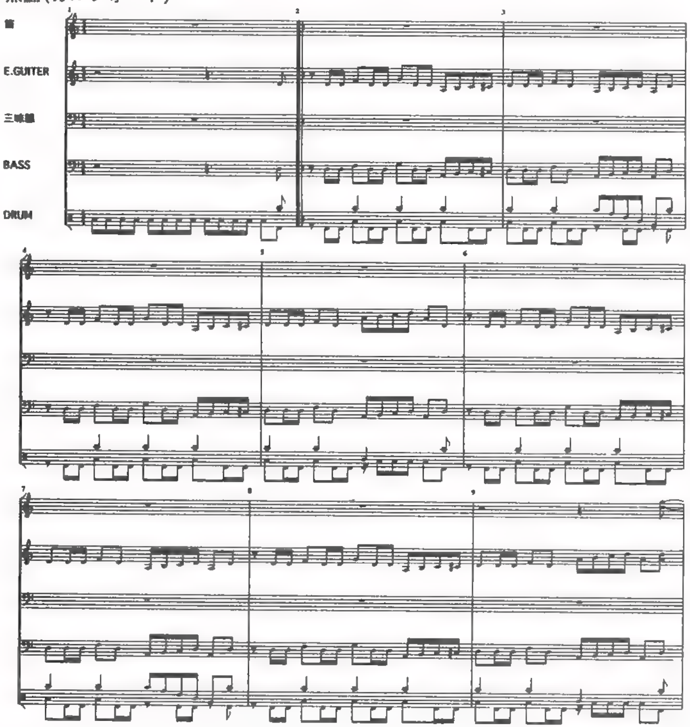




真影(服部半蔵)
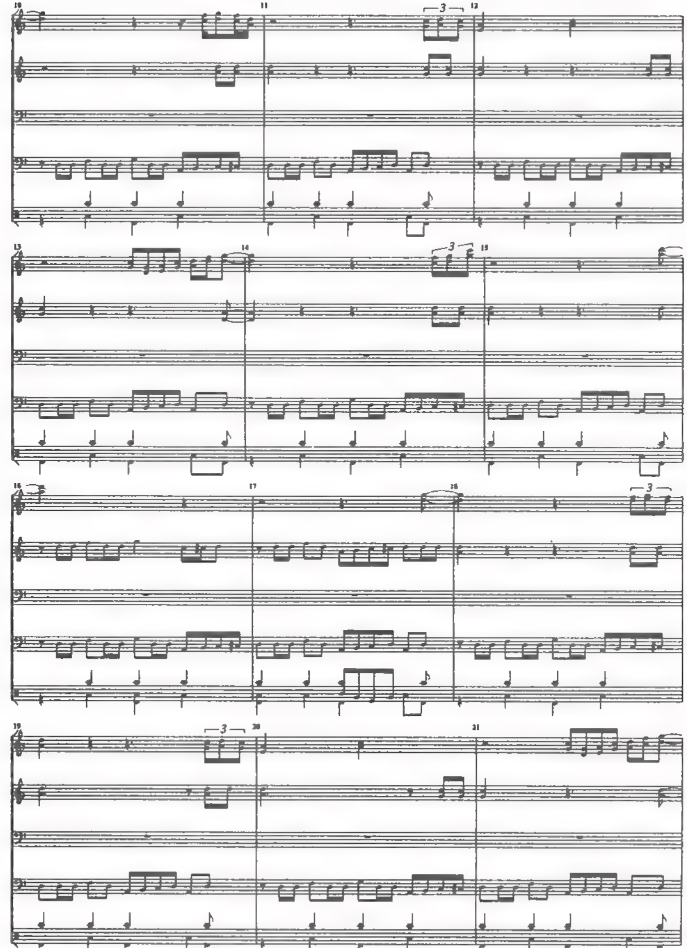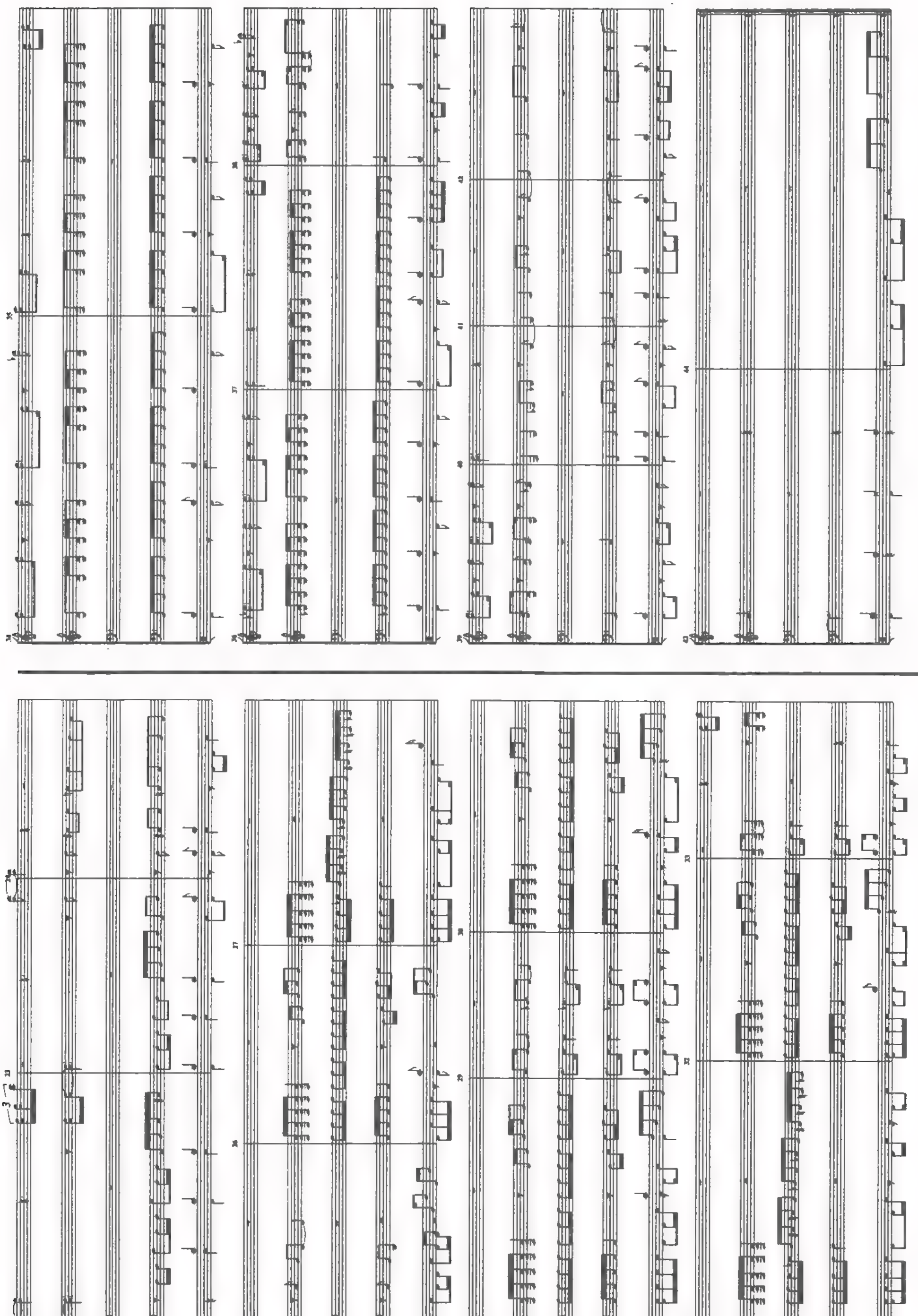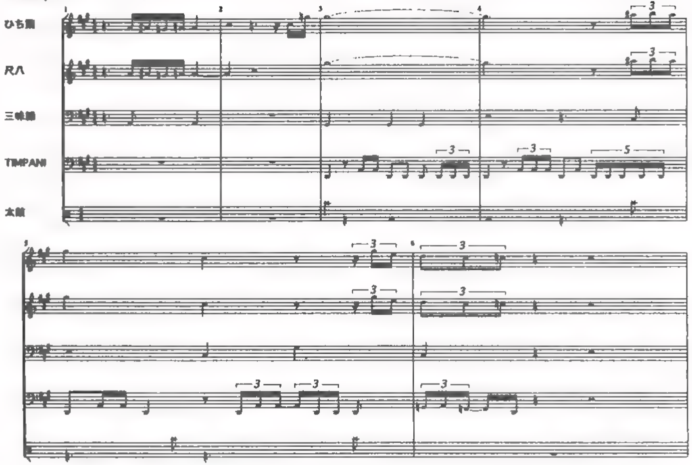






黒舘(ガルフォード)
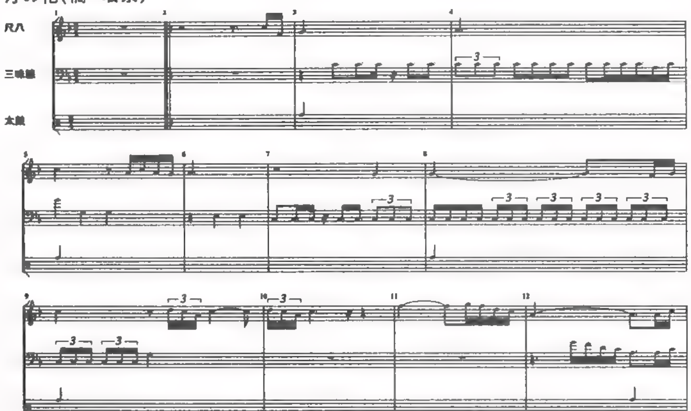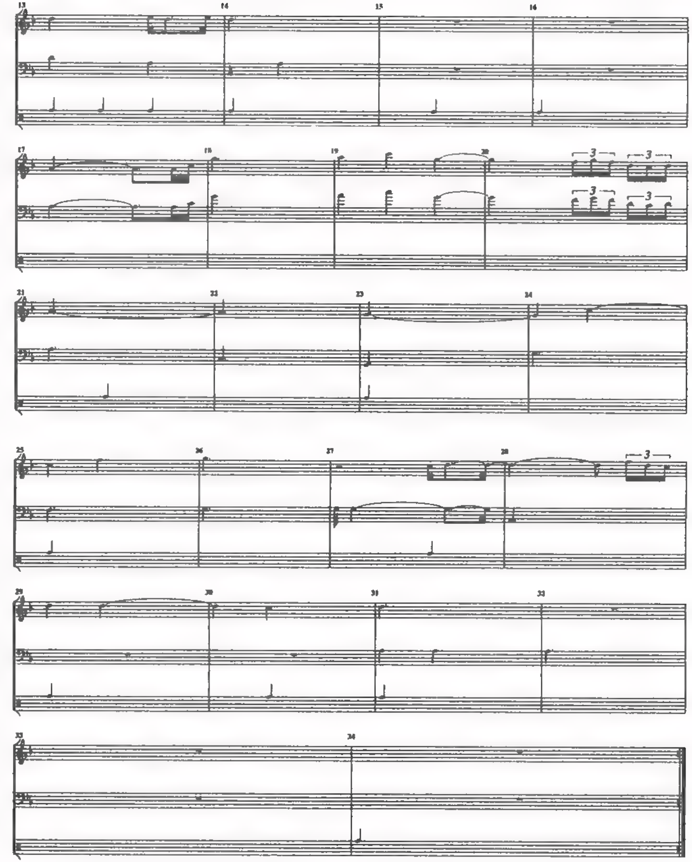






怨霊(中間デモ２)
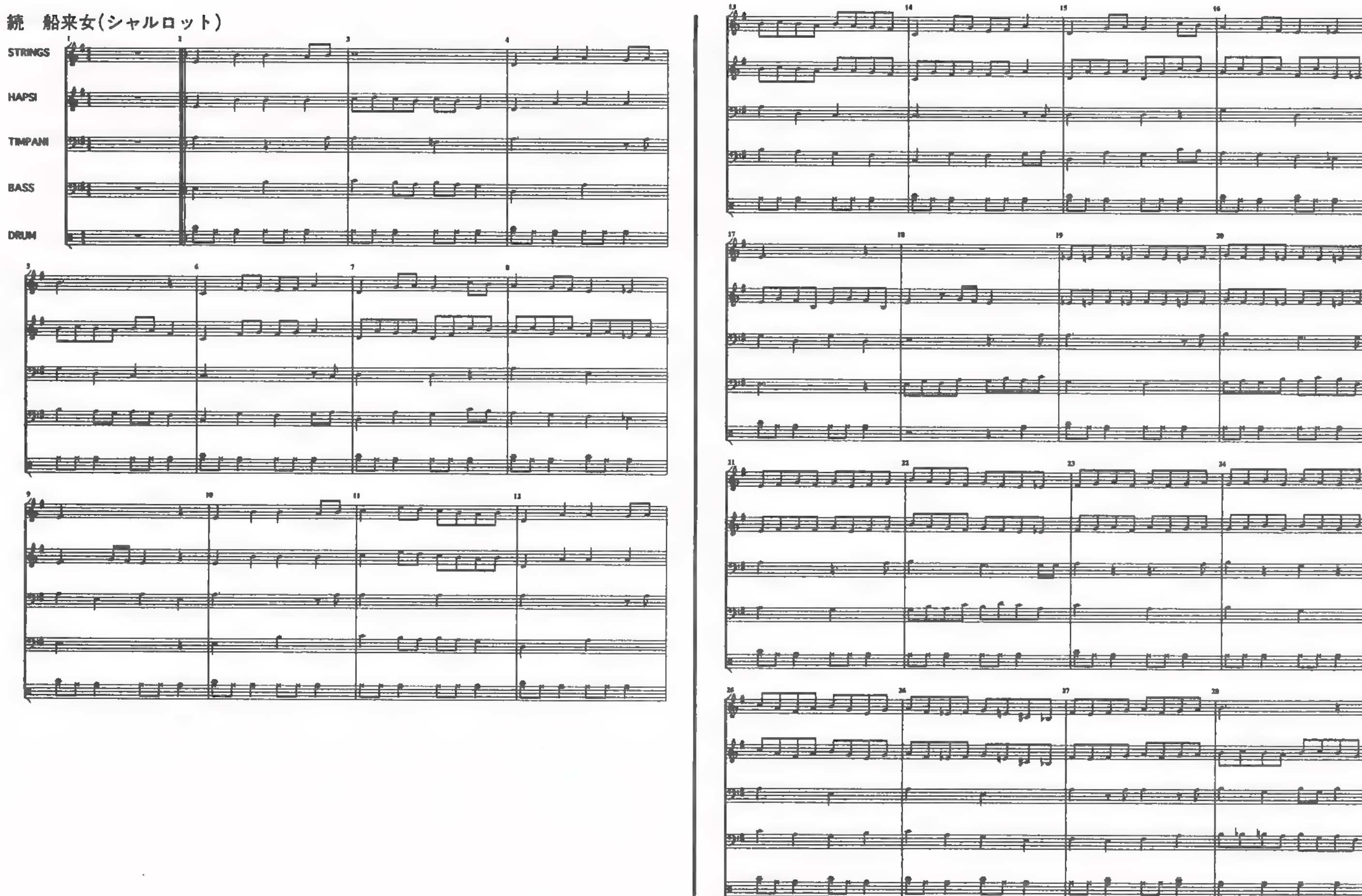


月の花(橘　右京)

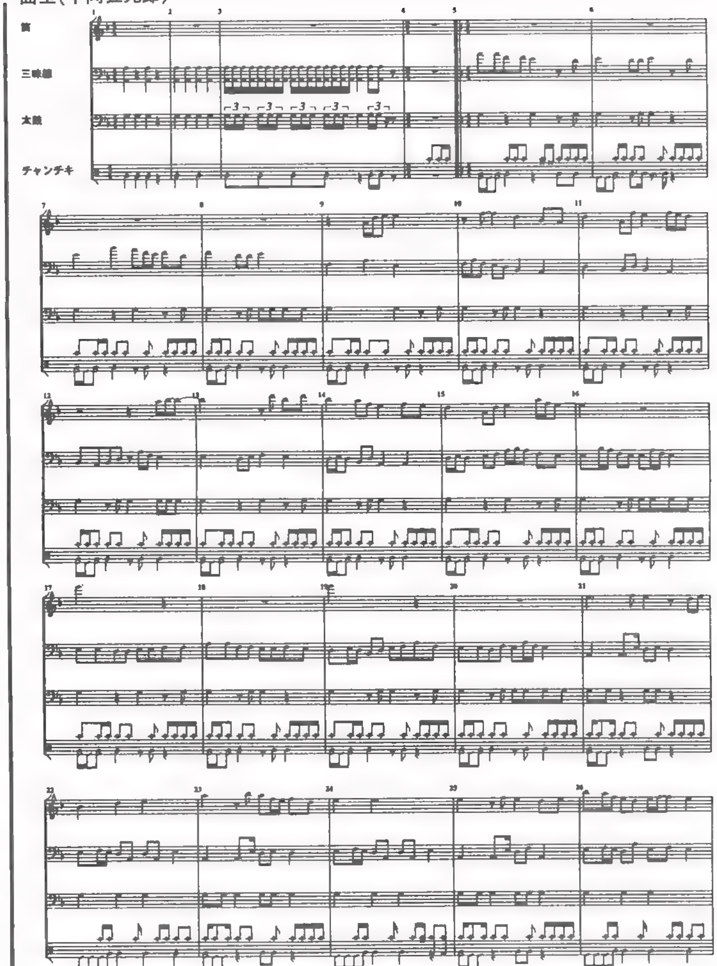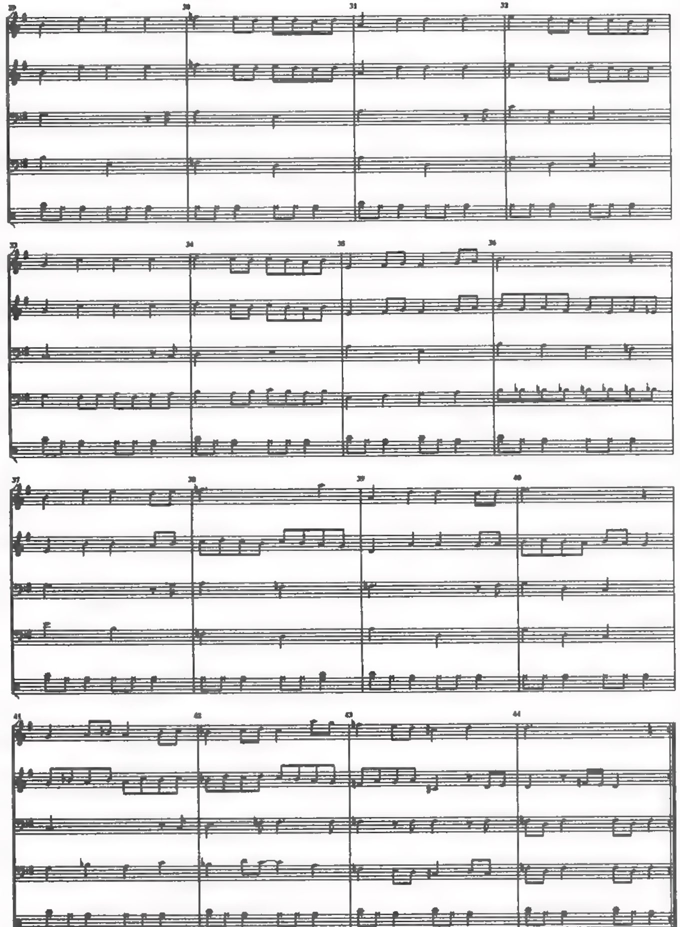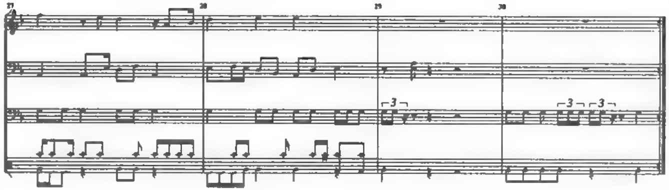




続　船来女(シャルロット)
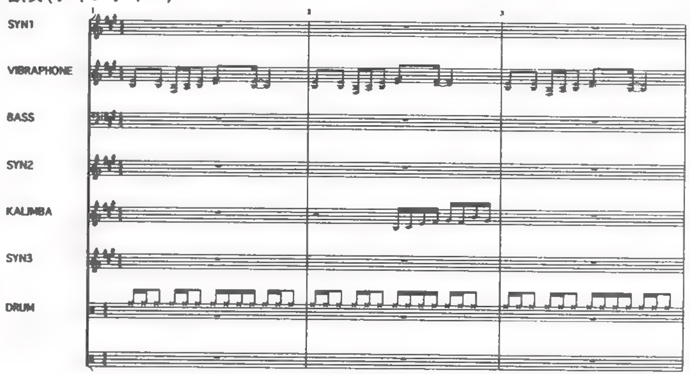


曲玉(千両狂死郎)

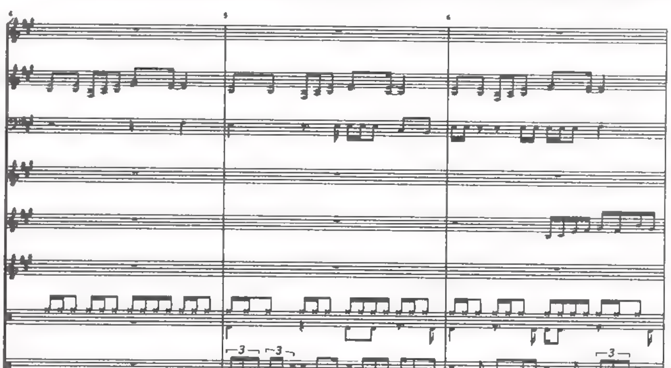


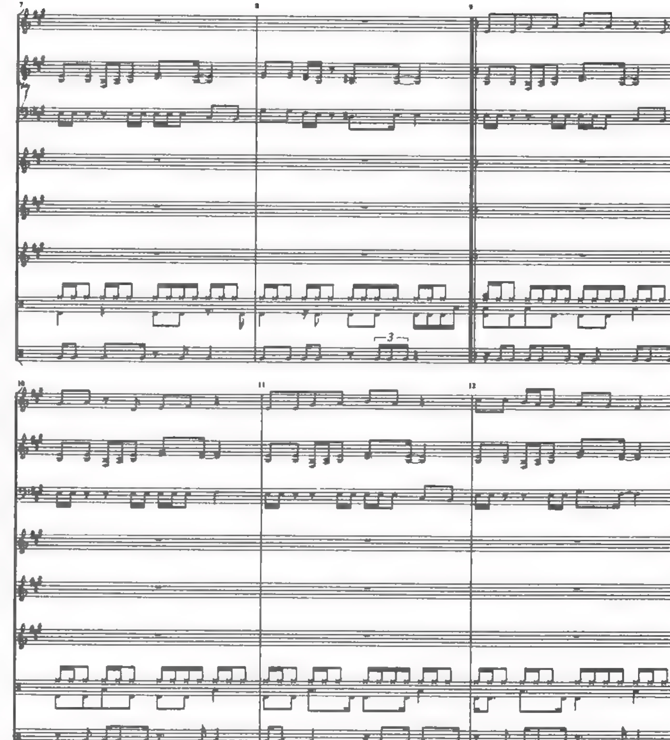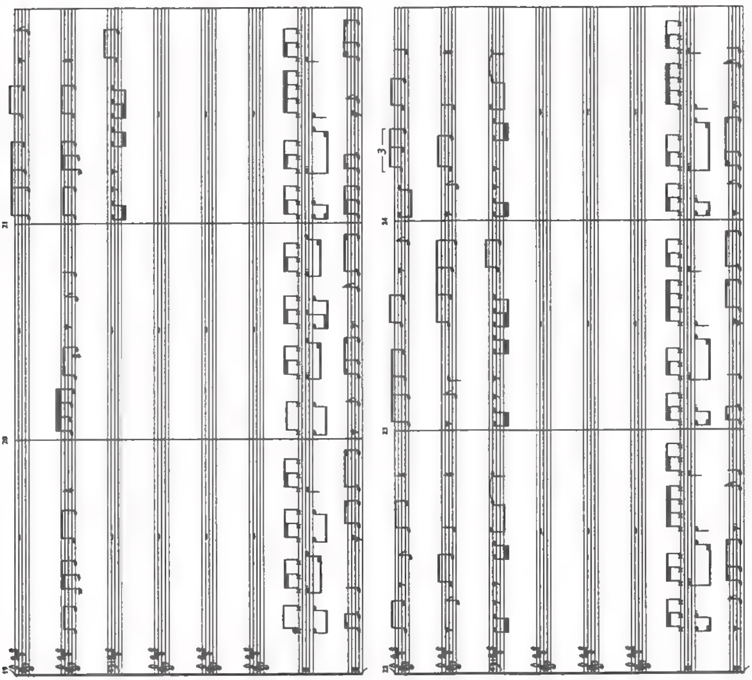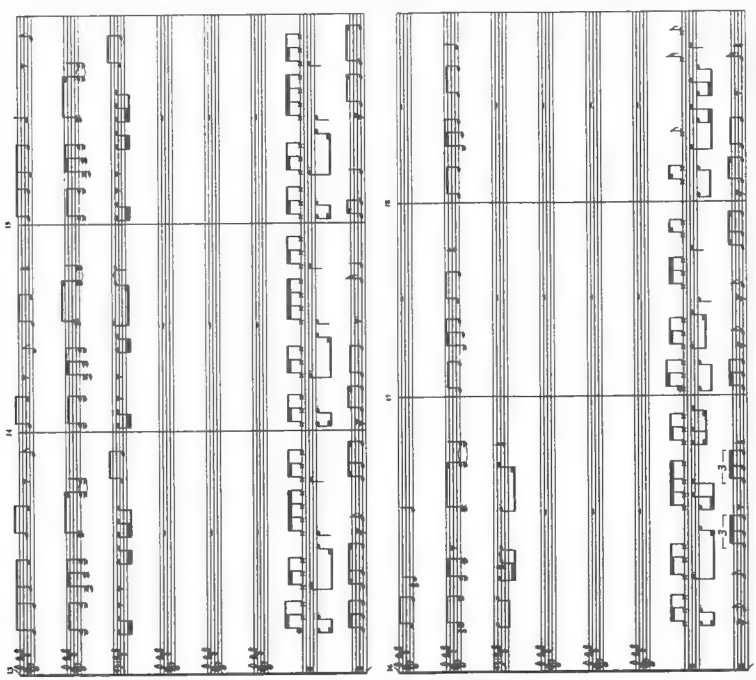




獣女(チャムチャム)

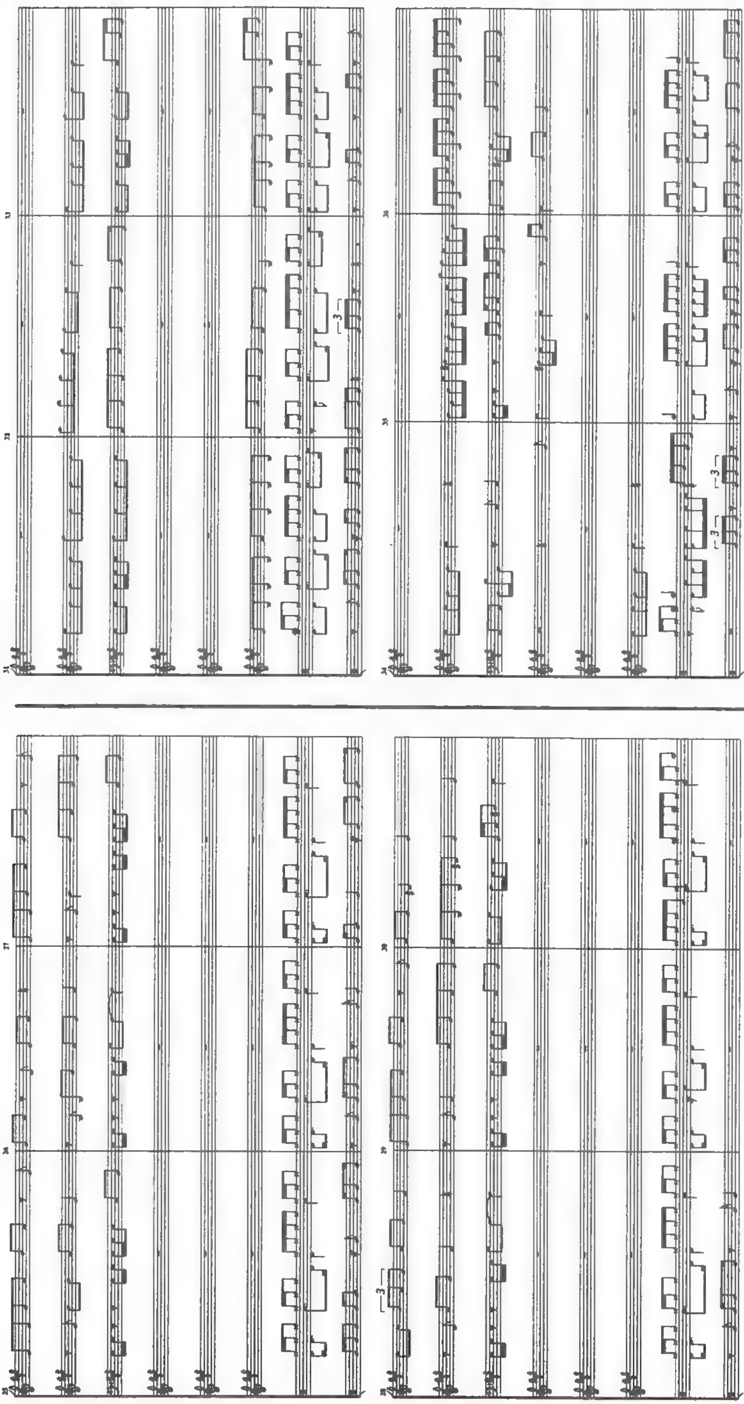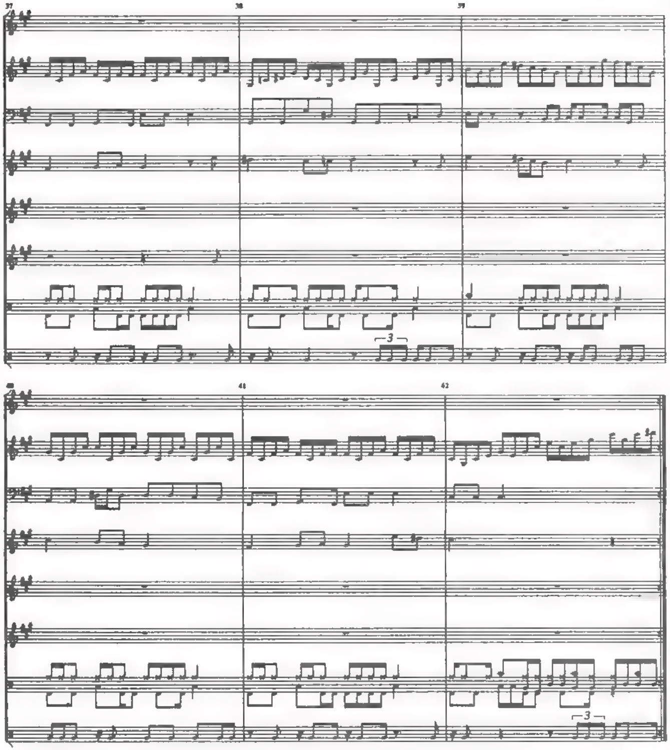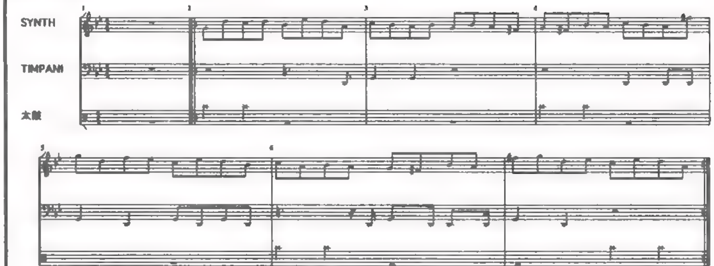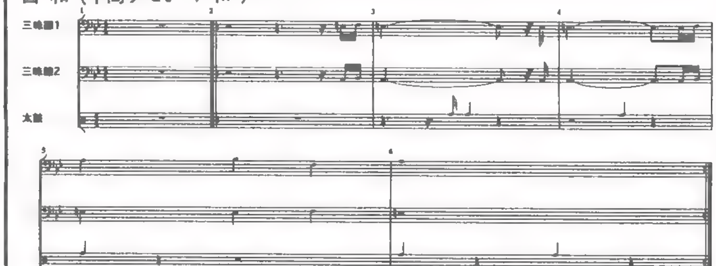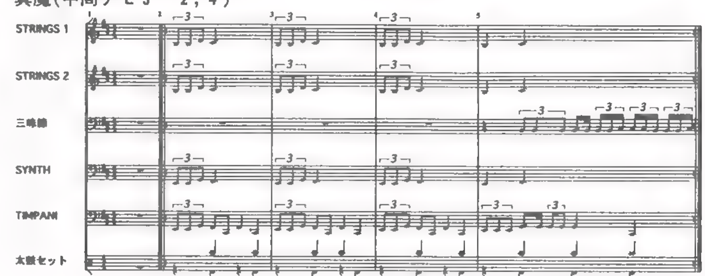














凶"洋"(中間デモ３－１"洋")
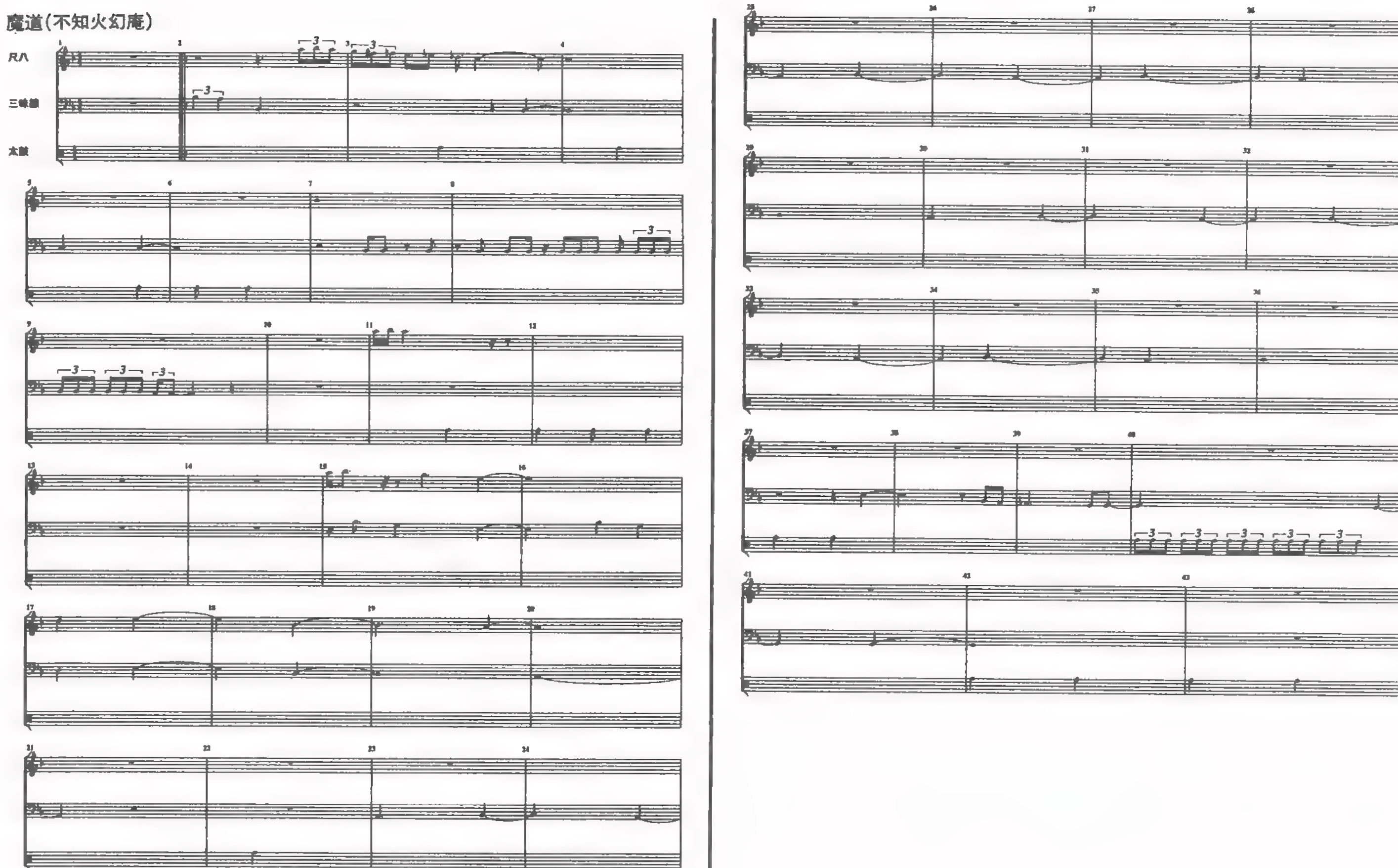


凶"和"(中間デモ3－1"和")
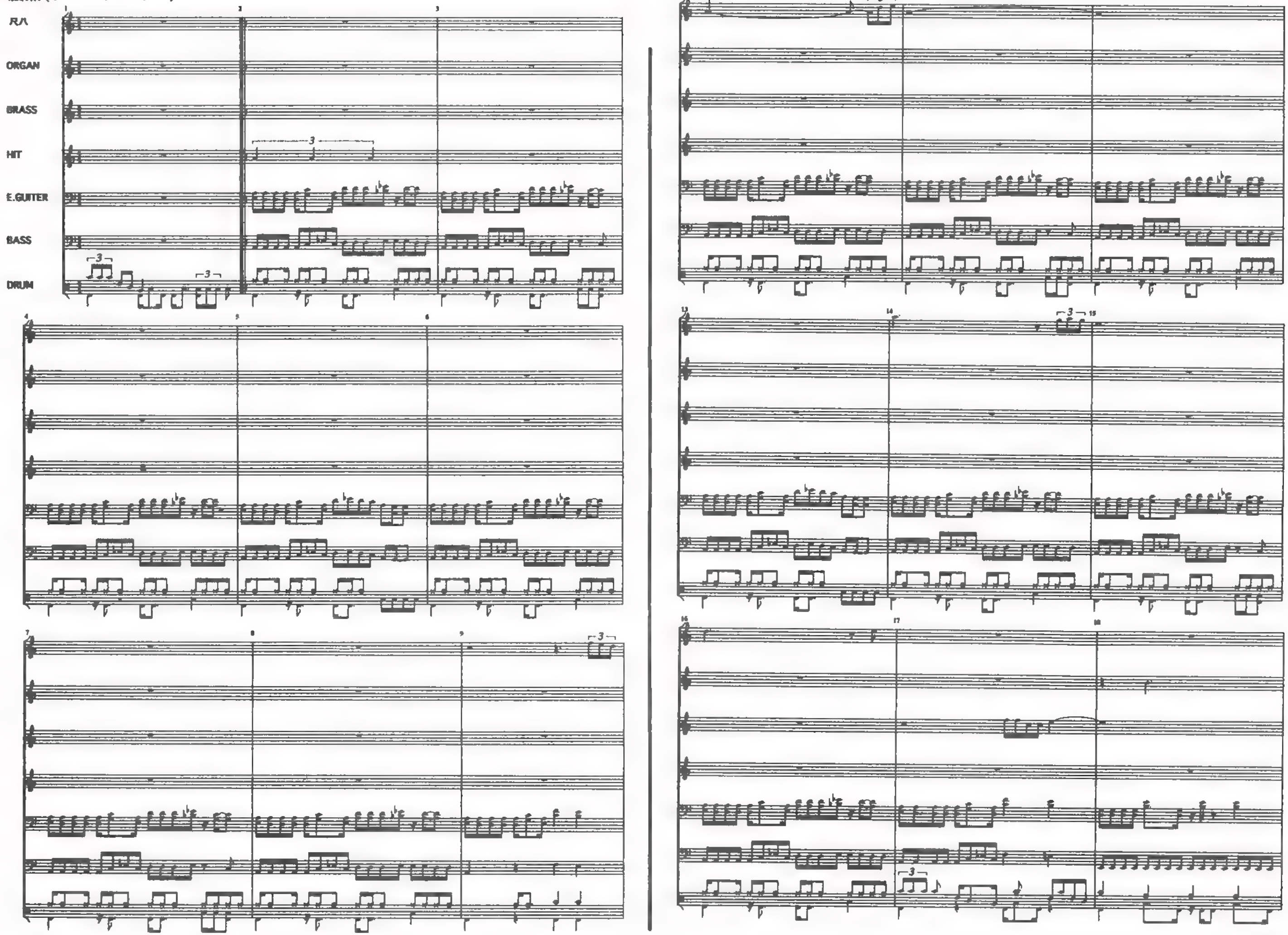


真魔(中間デモ３－２，４)
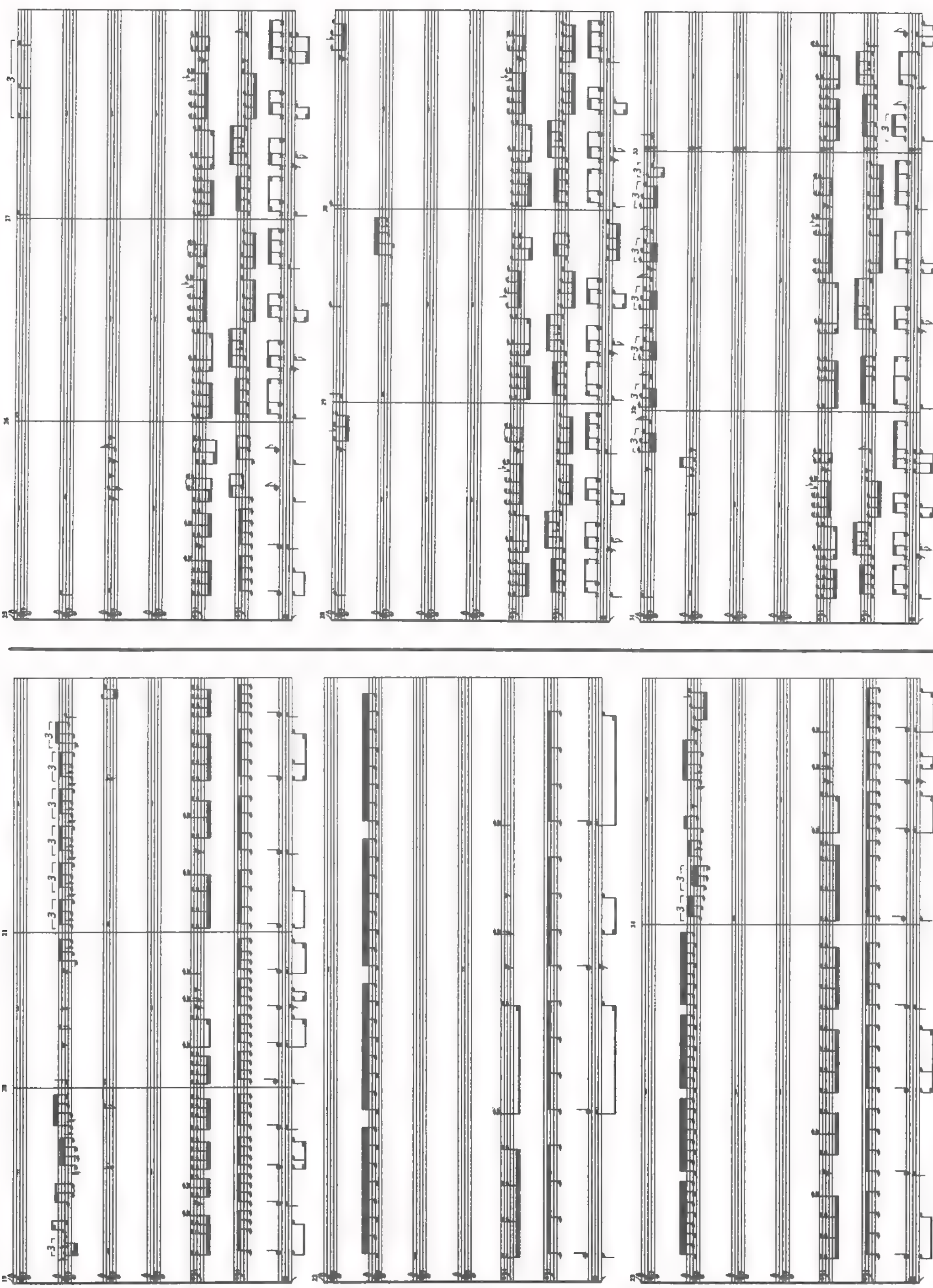


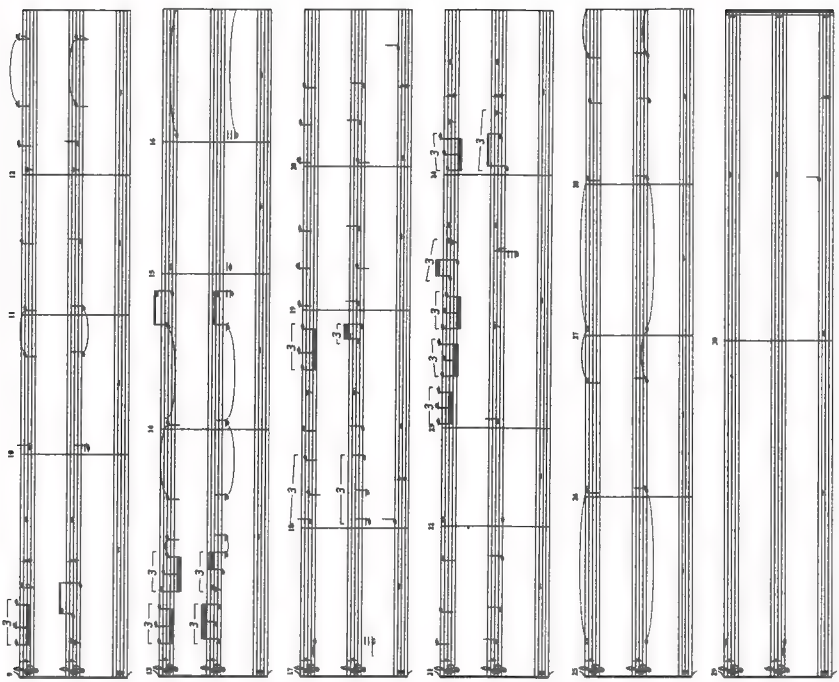
魔道(不知火幻庵)

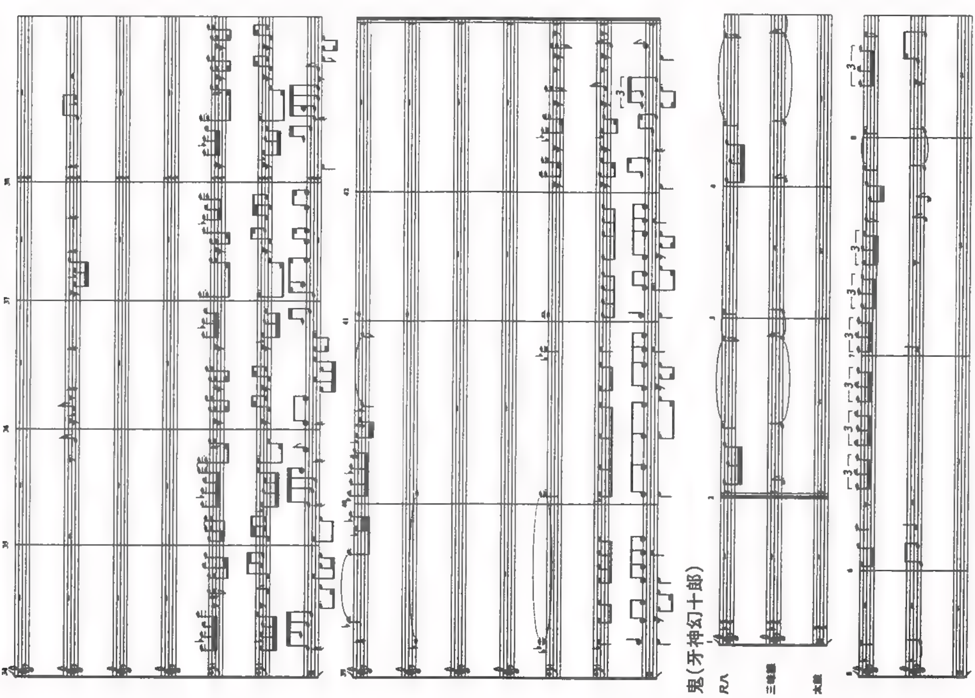


腹黒(アースクェイク)
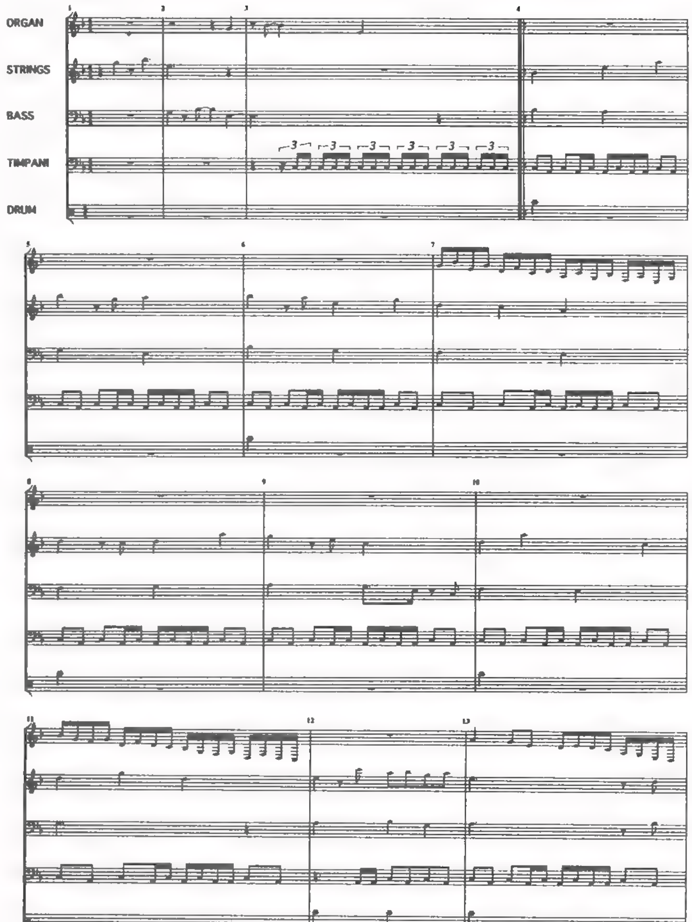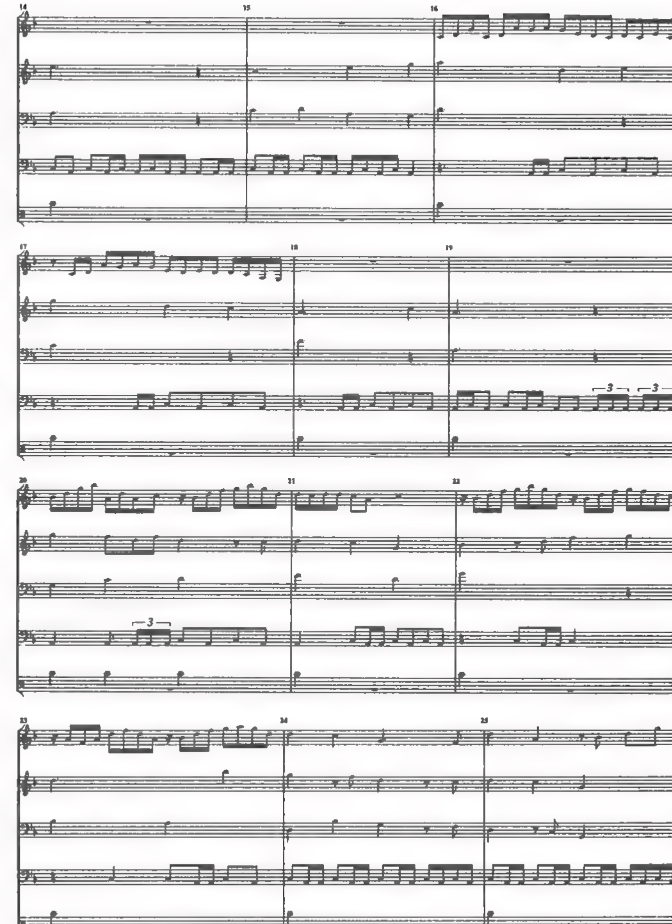






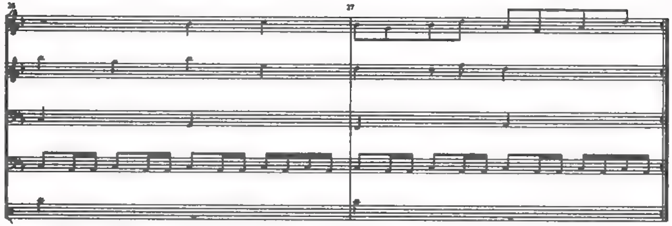


鬼(牙神幻十郎)
尺八
三味線
太鼓
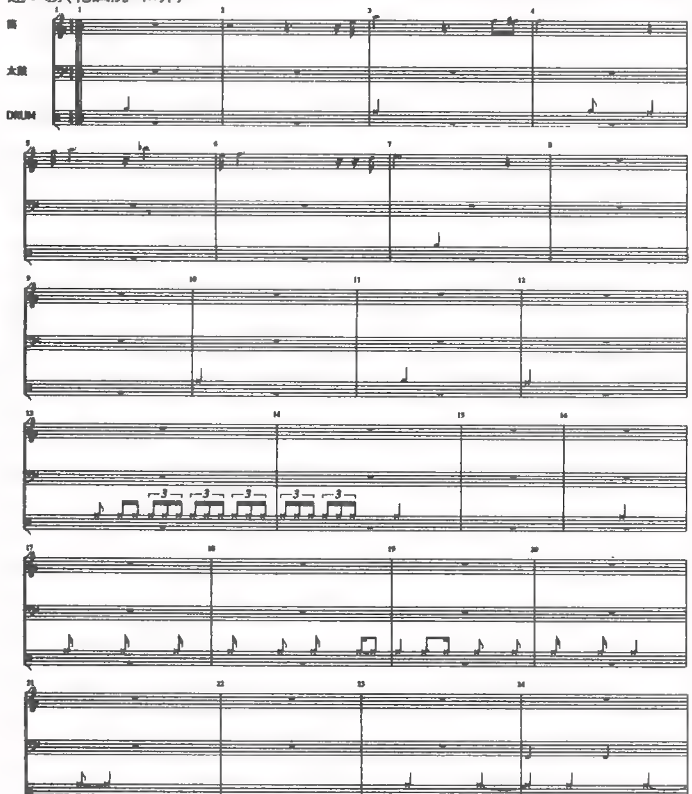
王虎(王虎)
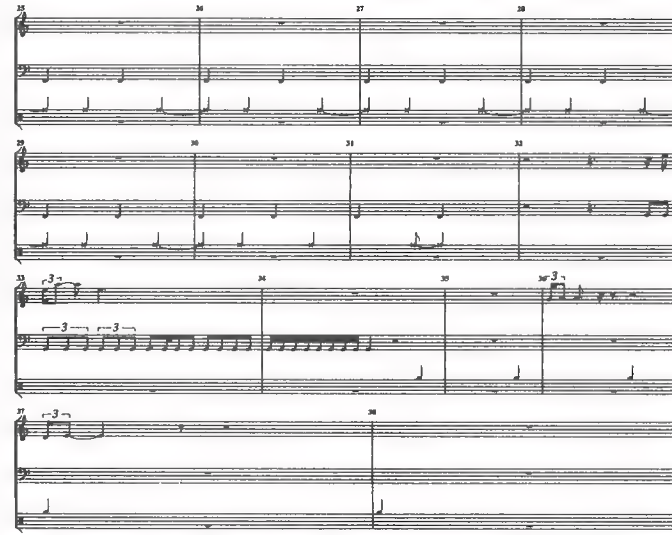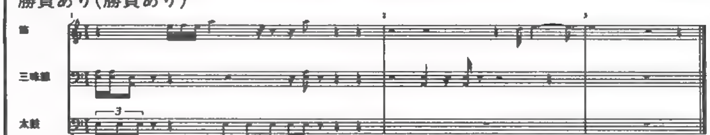






迷い霧(花颯院 和狆)

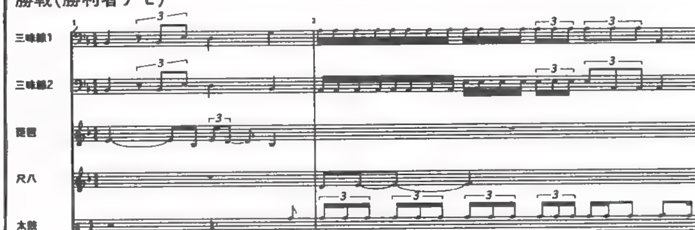




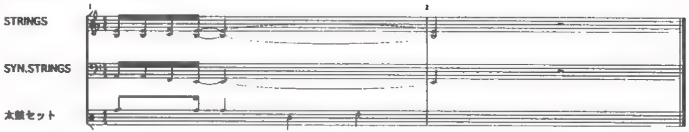
勝負あり(勝負あり)



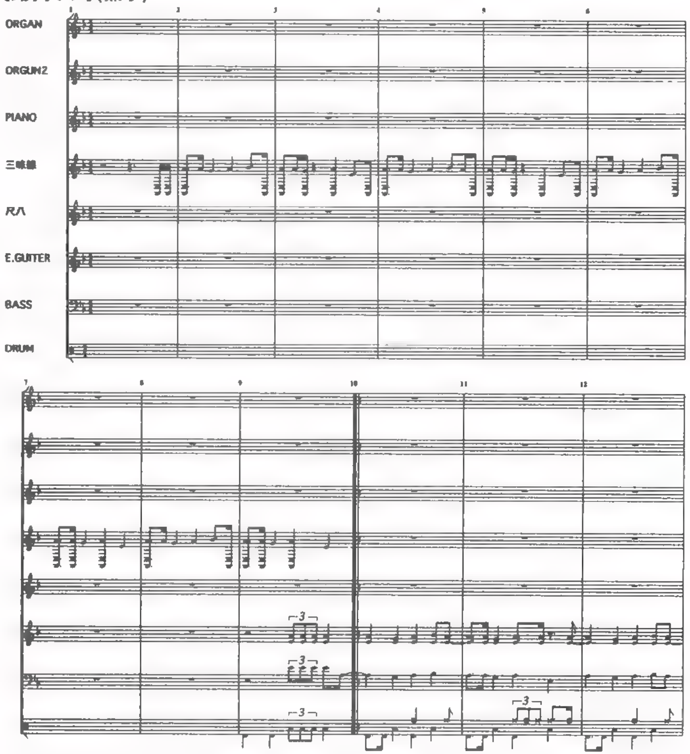
勝戦(勝利者デモ)

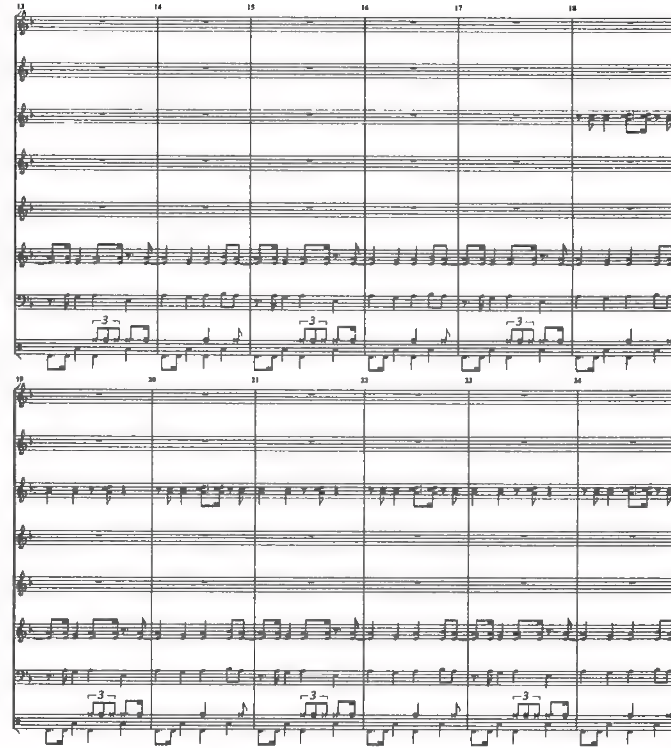


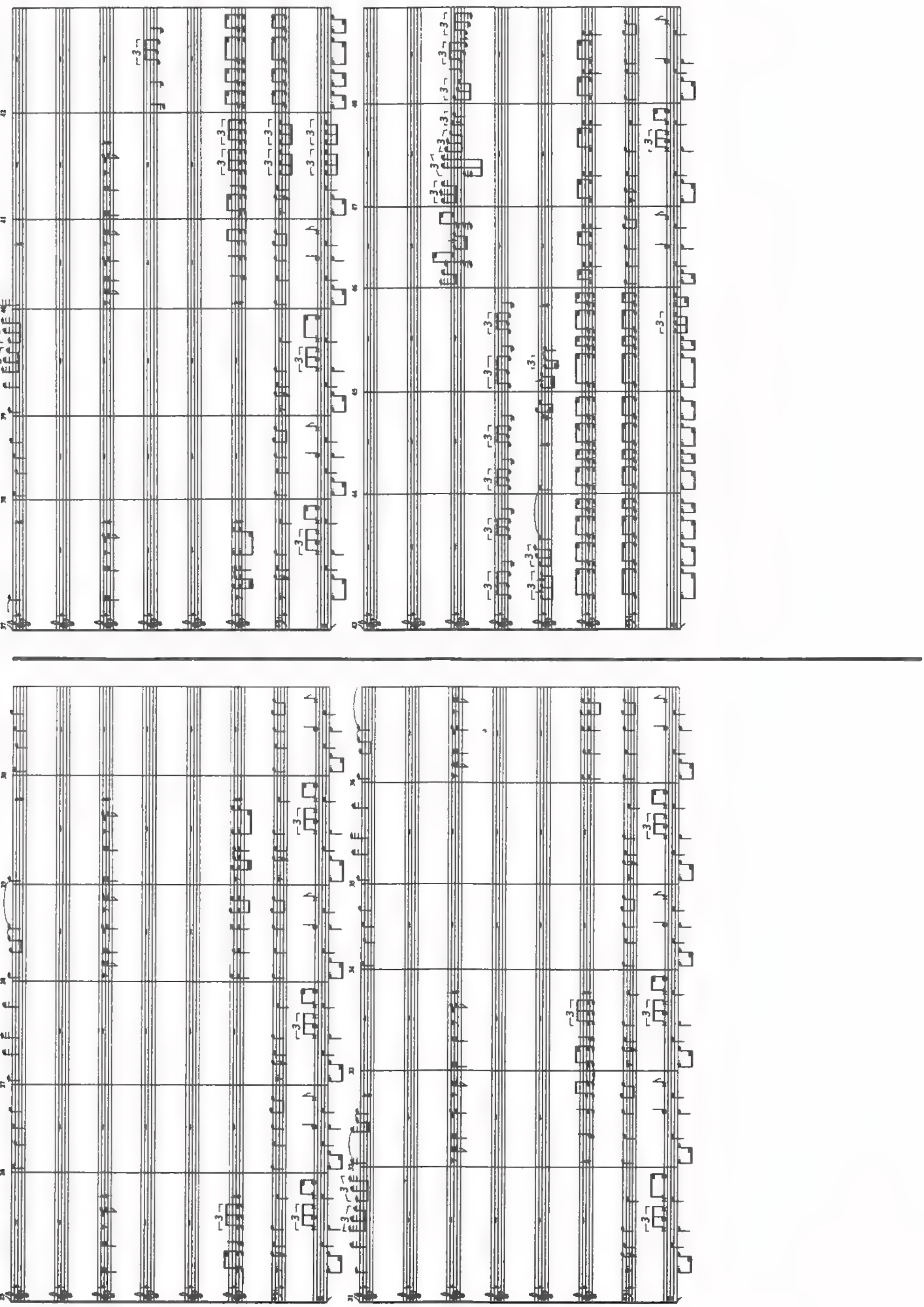
道場破り(挑戦者あり)
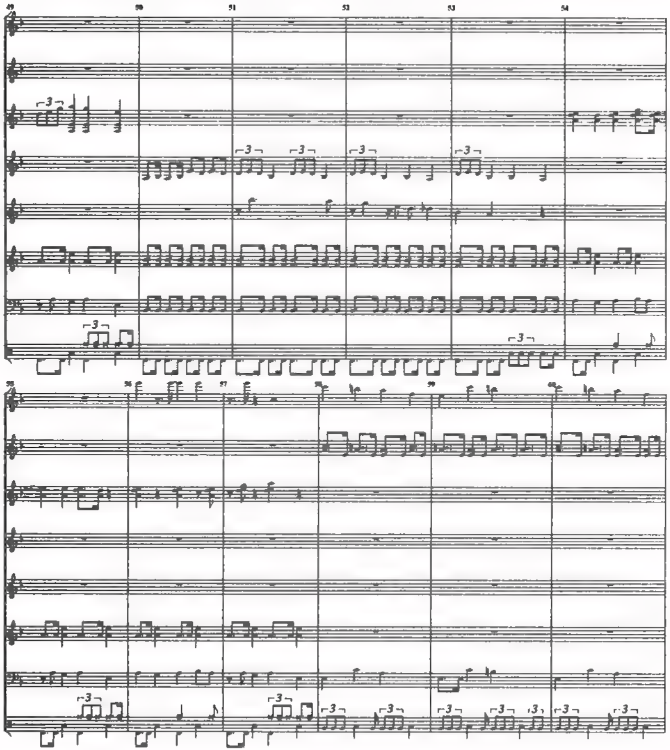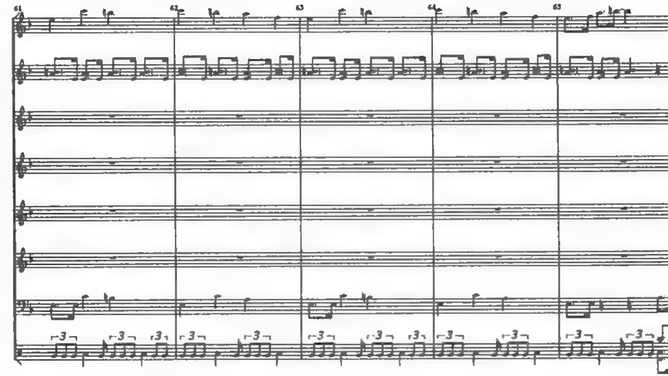


お調子六句(黒子)
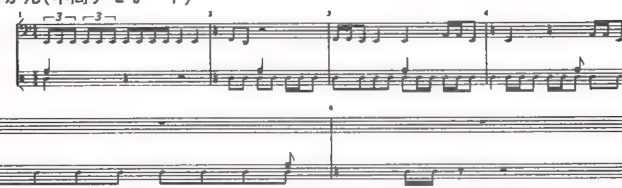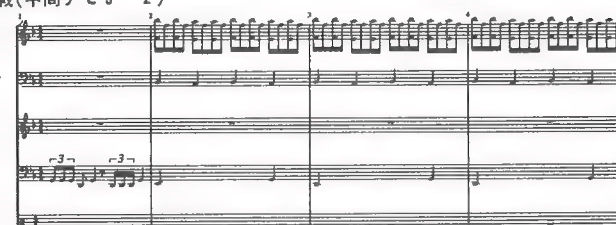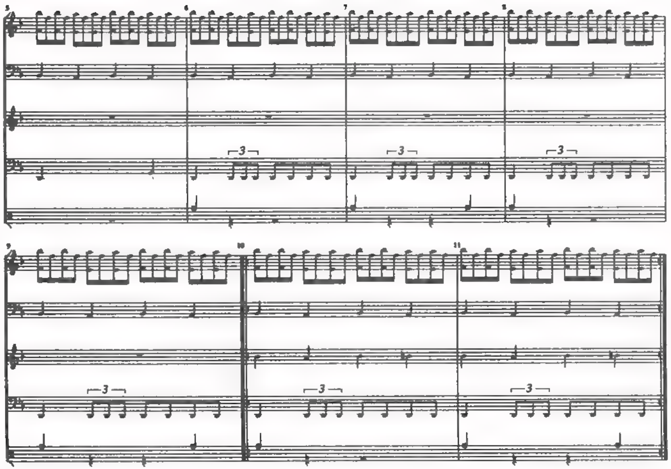










いざ行かん(中間デモ５－１)
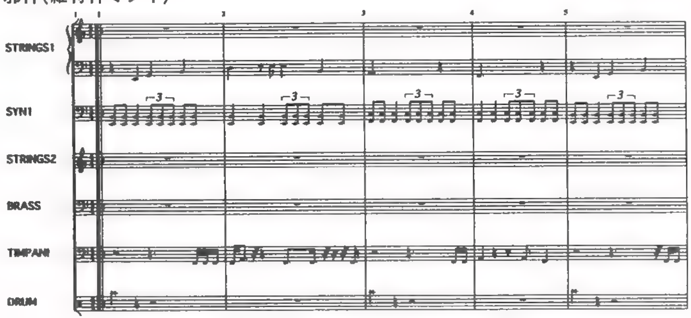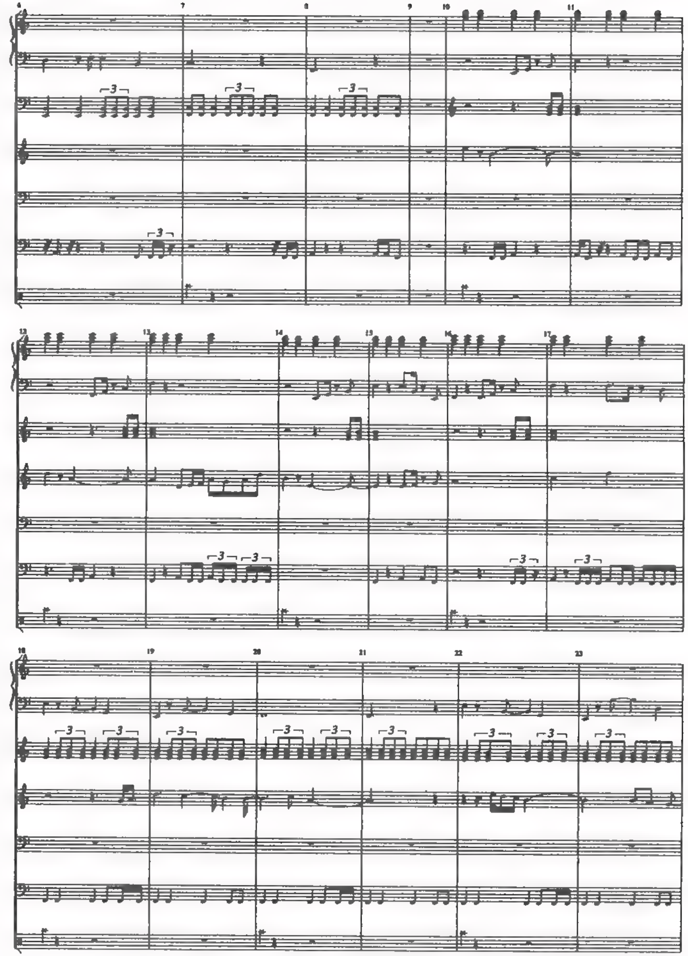


最後の戦(中間デモ５－２)
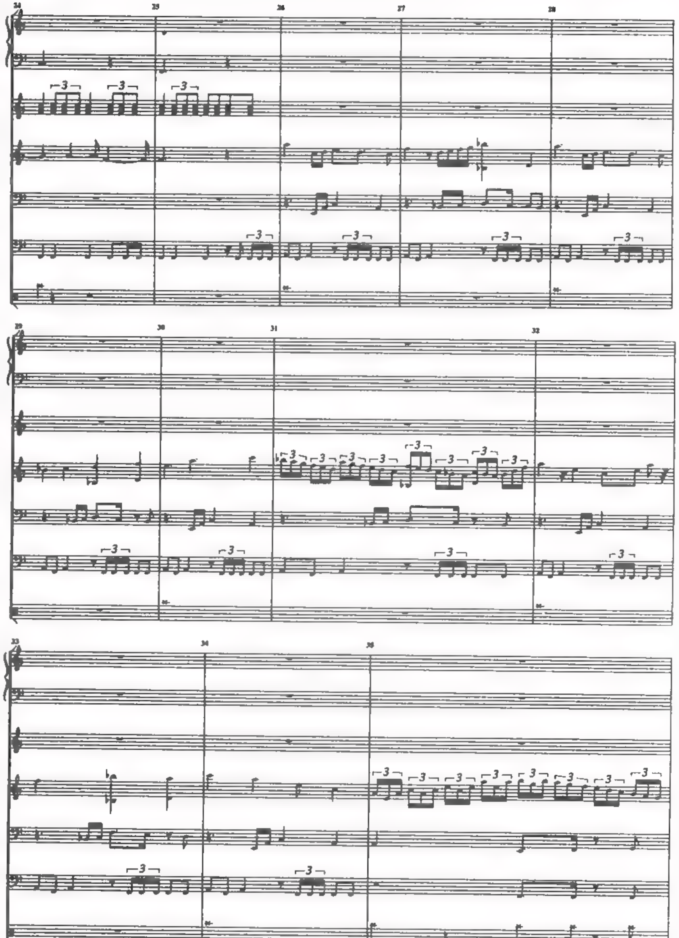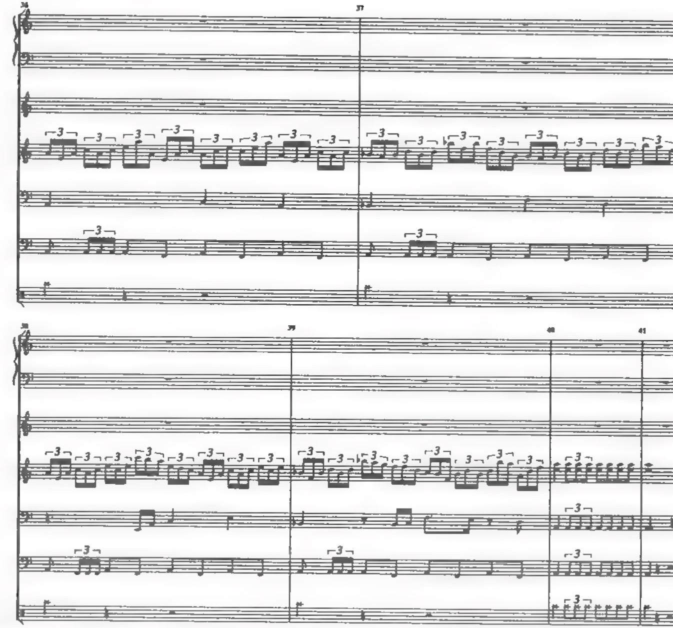




邪神(羅将神ミツキ)
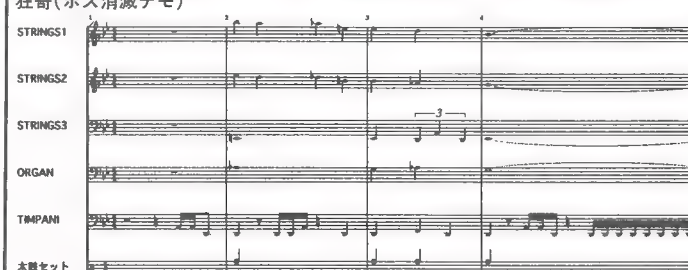


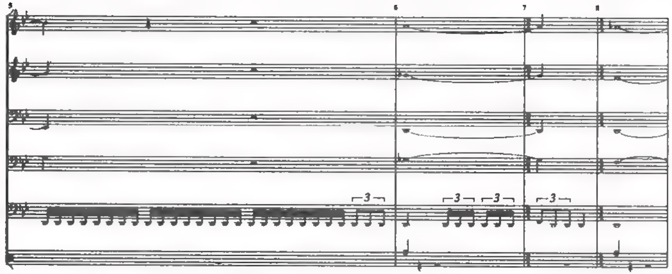


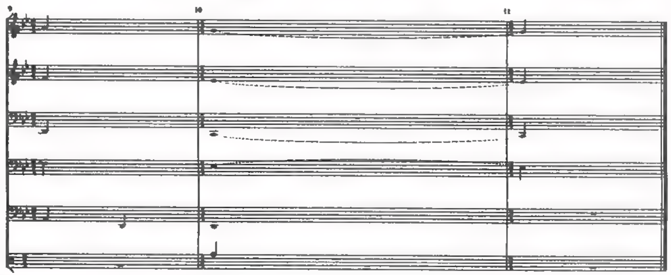




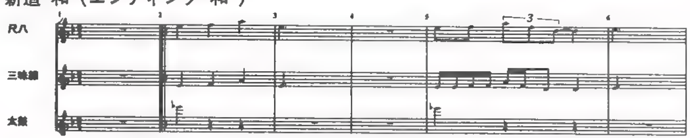
狂奇(ボス消滅デモ)

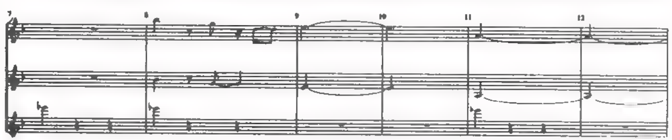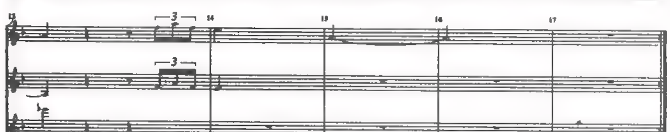






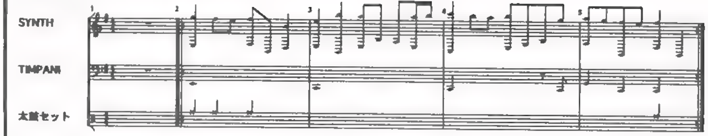
新道"和"(エンディング"和")
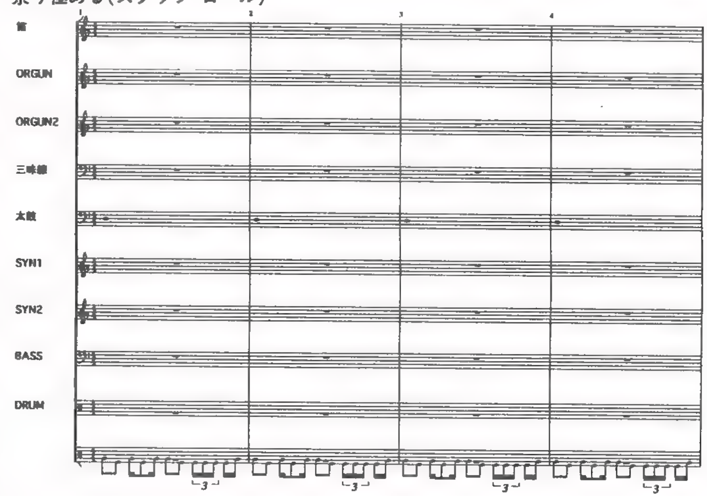




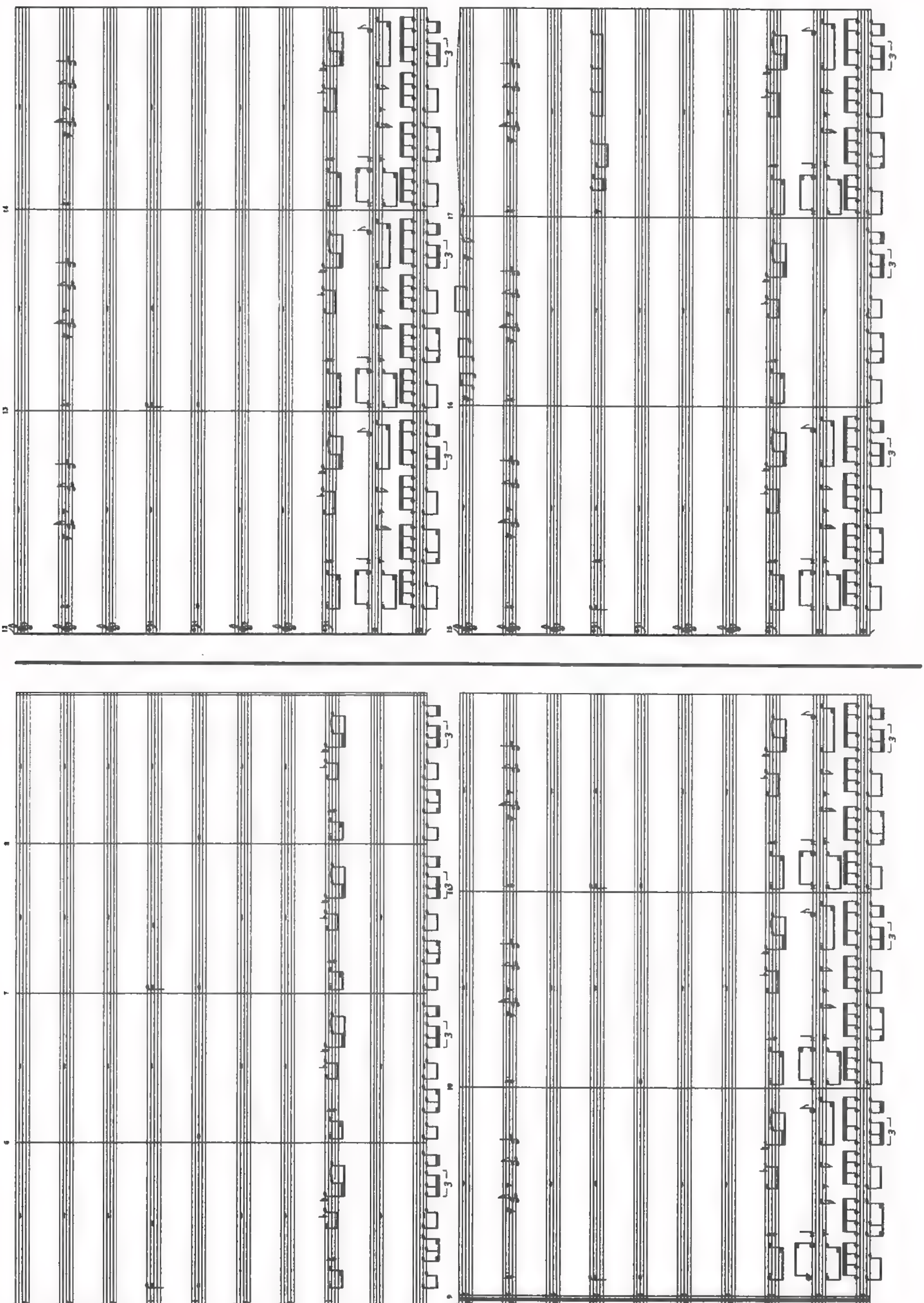


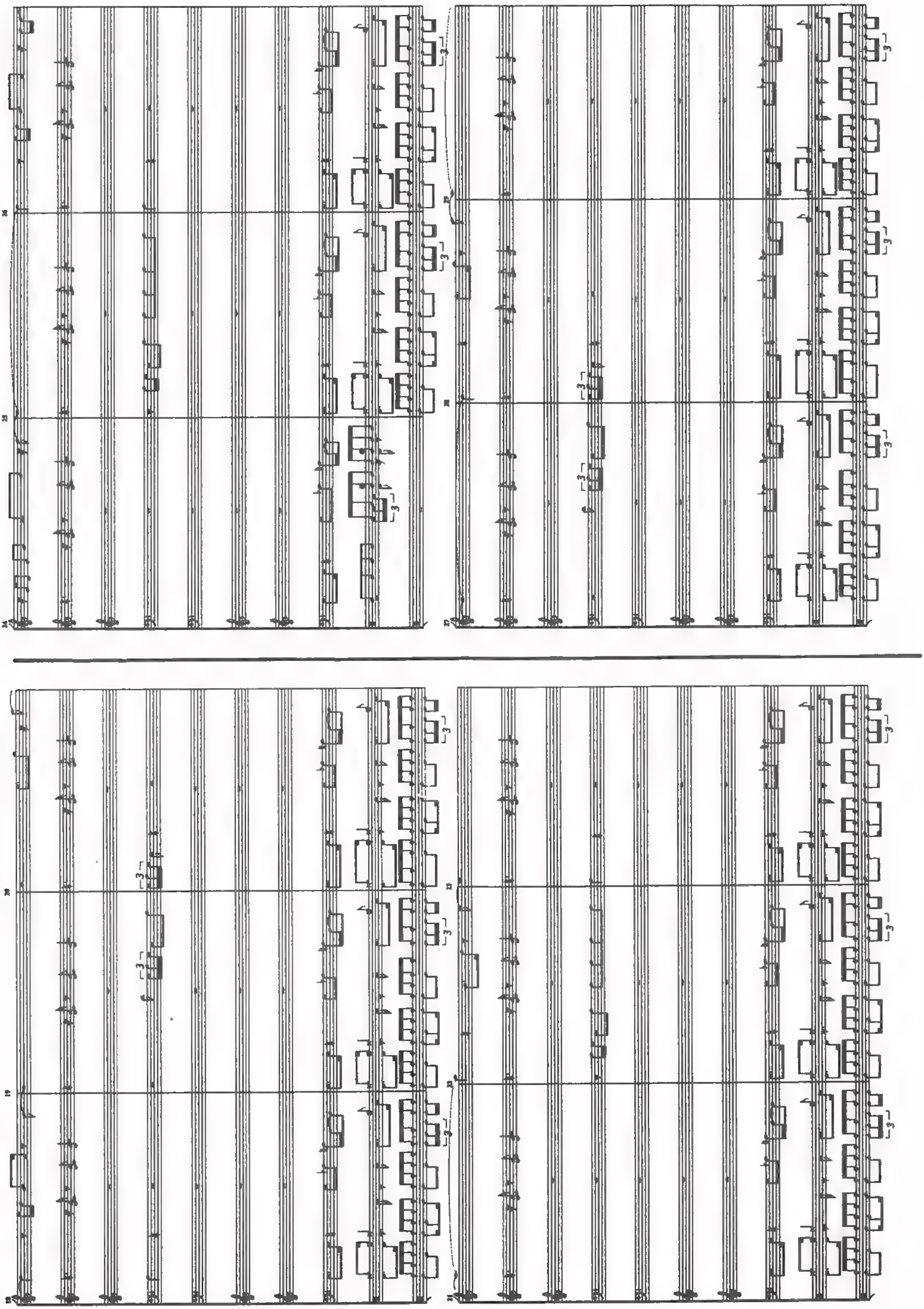
新道"洋"(エンディング"洋")

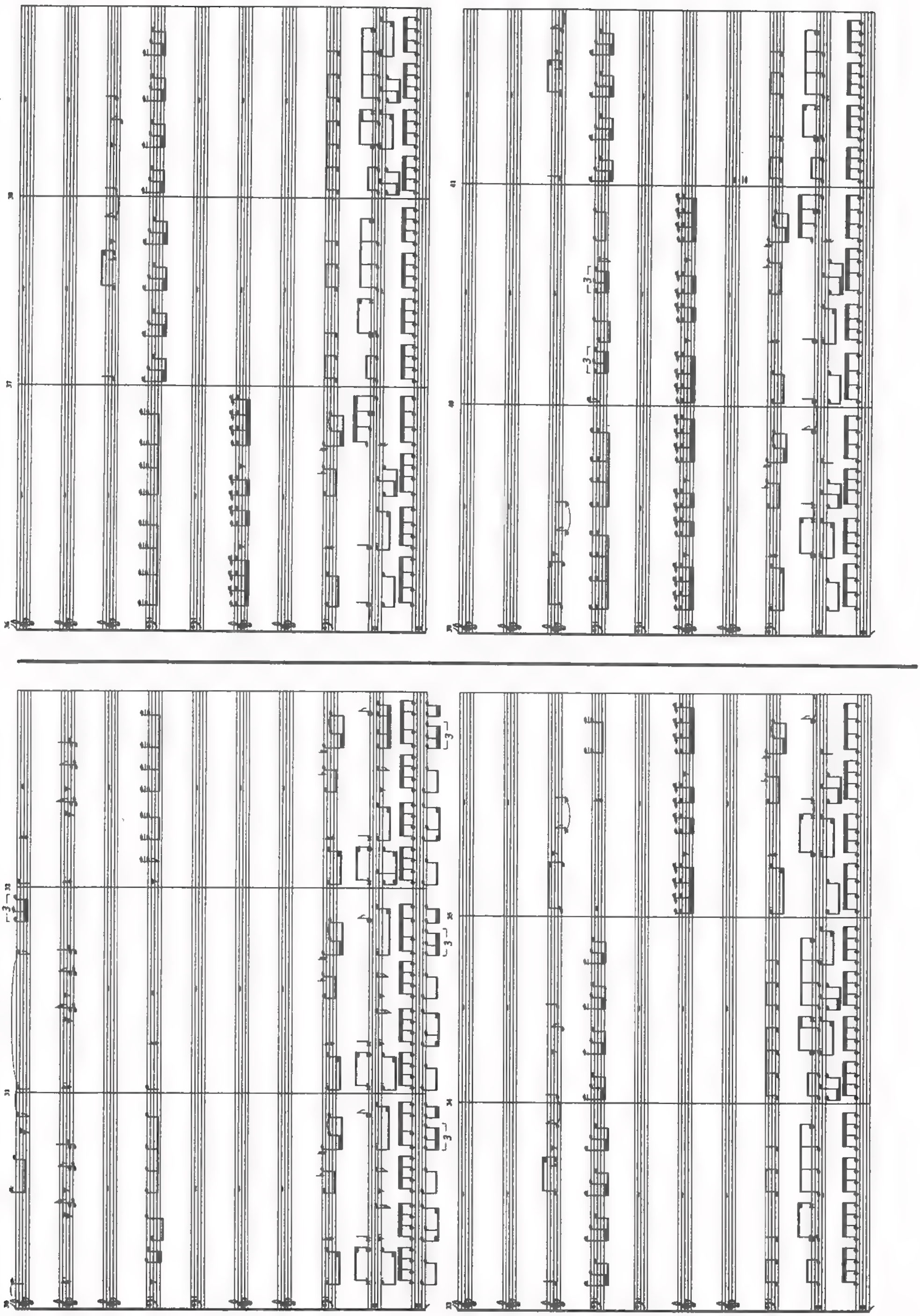


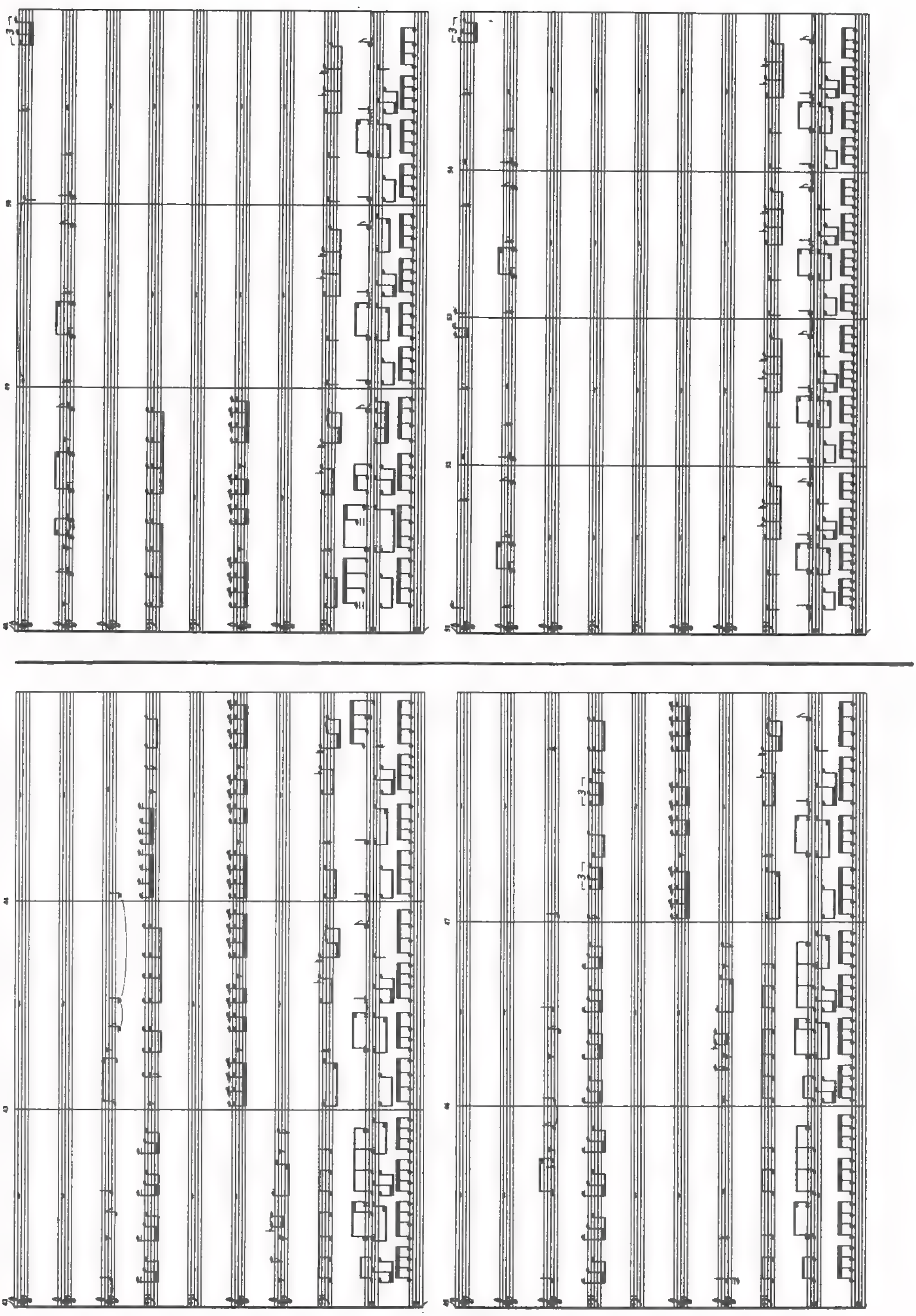
祭り極める(スタッフ・ロール)

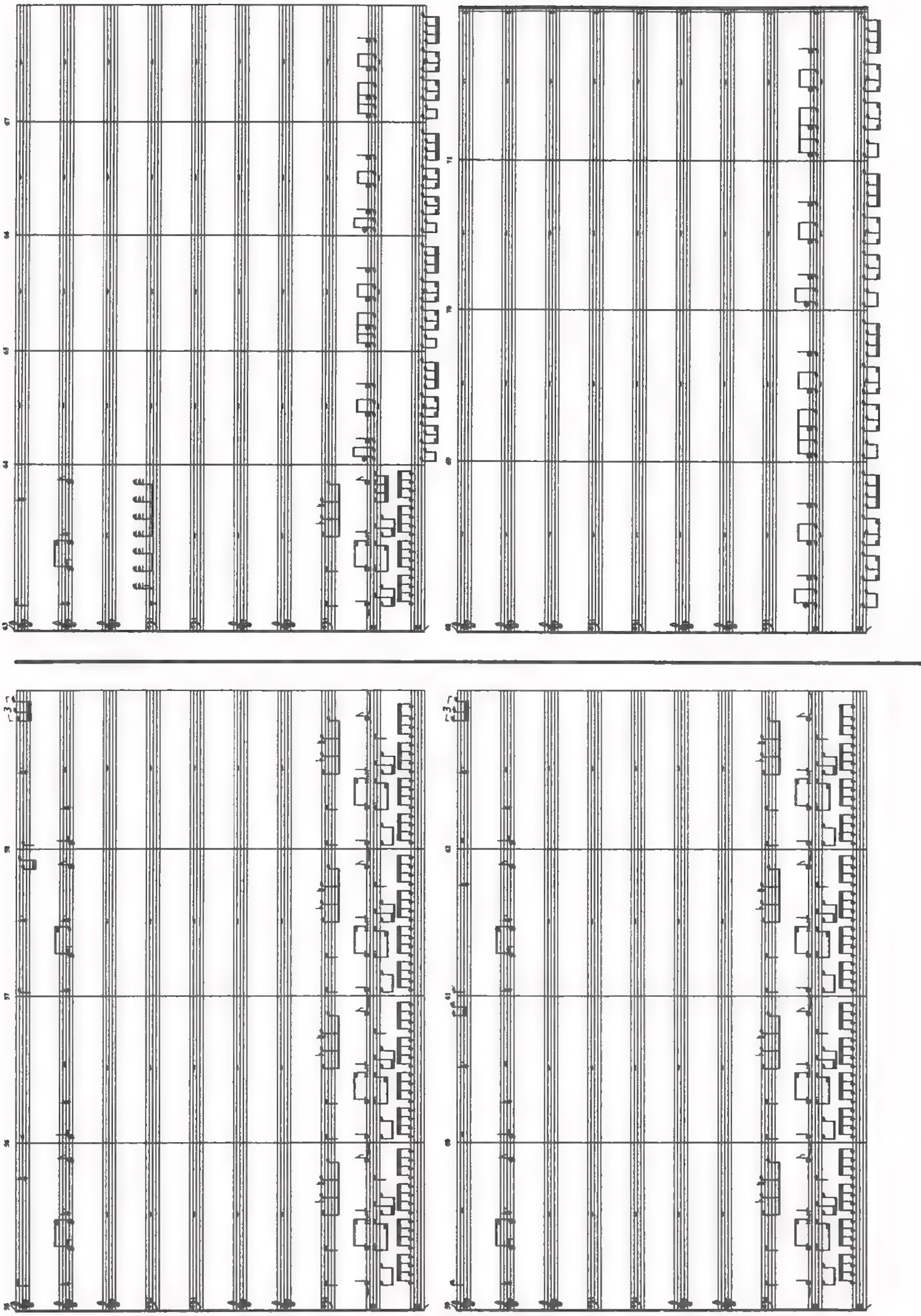




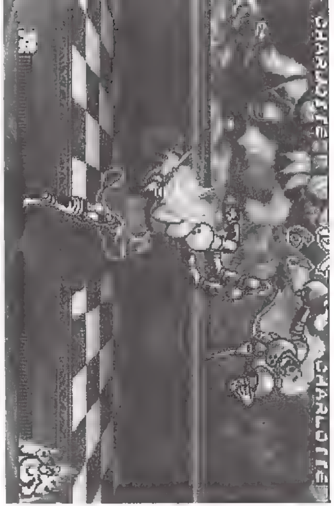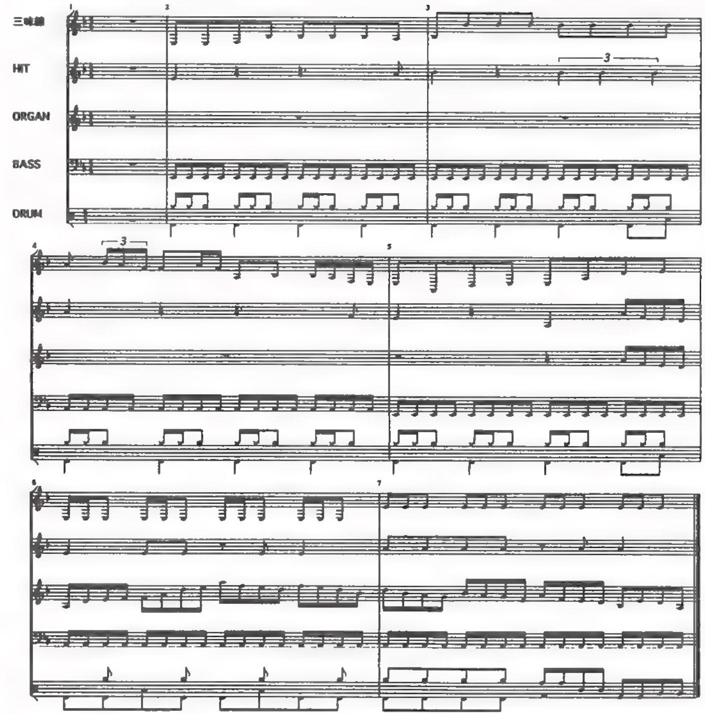












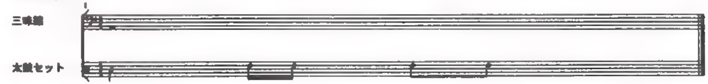




再演の所望(コンティニュー)



終演(ゲーム・オーバー)



プレイ時に活用しよう!!

『真サムスピ』必殺技コマンド・リスト

覇王丸

奥義　旋風裂斬　※	↓↘→＋斬る
奥偽　旋風烈斬　※	↓↘→＋蹴る
奥義　弧月斬　※	→↙↓↘＋斬る
奥義　烈震斬　※	→↓↘＋蹴る
酒攻撃	↓↙←＋A
天覇凄煌斬　(武器破壊)※	→↘↓↙←→＋A
天覇封神斬　(秘奥義)　※	↘←↙↓↘→←↓↙＋BC同時押し
ぬいぐるみ	→↘↓↙←→←＋B

ナコルル

アンヌムツベ　※	←↙↓＋斬る
レラムツベ　※	↓↘→＋斬る
カムイリムセ	↓↙←＋斬る
アムベヤトロ	→↘↓↙←＋斬る
ママハハに捕まる	↓↙←＋C
ヤトロポック	ママハハに捕まり，↙↓↘のいずれか+ボタン
カムイムツベ	ママハハに捕まり，↙↓↘以外+ボタン
ママハハを呼ぶ	↓↙←＋C または→↘↓↙←＋斬る
イルスカヤトロリムセ(武器破壊)	→←↙↓↘→＋A
アペフチカムイリムセ(秘奥義)	↘↓↙←→↓↘＋BC同時押し
ぬいぐるみ	↘↓↙←↓↙＋D

服部半蔵

忍法　爆炎龍	→↘↓↙＋斬る
烈風手裏剣－改	ジャンプ中に←↙↓↘＋斬る
モズ落とし	相手の近くで→↓↘＋蹴る
忍法　影分身	→←↙↓↘→＋AorB
忍法　うつせみ天舞	→↘↓↙←＋BCD同時押し
忍法　うつせみ地斬	ダメージ中にBCD同時押し
忍法　天魔覆滅　(武器破壊)※	→↘↓↙←→＋D
忍法　影舞　(秘奥義)	→←→←→←↓＋BCD同時押し
ぬいぐるみ	→←→←→←↓＋A

王虎

真気功爆転法　※	↓↙←＋斬る
気功旋風撃　※	→↓↘＋斬る
気功大撲殺　※	↓↘→＋斬る
怒髪柱撃　※	↓↙←＋CD同時押し
気功大爆天　(武器破壊)※	→←↙↓↘→＋B
ぬいぐるみ	→←↙↓↘→←＋D

ガルフォード

プラズマブレード	↓↘→＋斬る
ストライクヘッズ	相手の近くで→↓↘＋蹴る
シャドーコピー	→←↙↓↘→＋AorB
リア・レプリカアタック	→↘↓↙←＋BCD同時押し
ヘッド・レプリカアタック	ダメージ中にBCD同時押し
ラッシュドッグ	↓↙←＋斬る
マシンガンドッグ	↓↙←＋C
レプリカドッグ	↓↙←＋D
メガストライクドッグ(武器破壊)	→↘↓↙←→＋D
バックスタブ　(秘奥義)	→←→←→←↓＋BCD同時押し
ぬいぐるみ	→↘↓↙←→←＋C

橘　右京

秘剣　ささめゆき　※	↓↙←＋斬る
非剣　ささめゆき	↓↙←＋蹴る
秘剣　つばめ返し　※	ジャンプ中に↙↓↘→＋斬る
残像踏み込み斬り　※	↓↘→＋蹴る
ツバメ六連　(武器破壊)※	→←↙↓↘→＋AB同時押し
ぬいぐるみ	↘↓↙←→↓↘＋B

千両狂死郎

跳尾獅子　※	↓↙←＋蹴る
風裂扇	↓↙←＋斬る
火炎曲舞	↓↘→＋斬る
回天曲舞　※	→↓↘＋斬る
血煙曲輪　※	ジャンプ頂点付近で↓＋AB同時押し
荒事師　狂死郎 "血肉の舞" (武器破壊)※	→←↙↓↘→＋C
ぬいぐるみ	→←↙↓↘→←＋D

不知火幻庵

肉転突き	→↓↘＋斬る
毒吹雪	↓↘→＋斬る
爪つまみ　※	→↘↓↙←＋斬る
幻庵うつせみ脱皮	↘↓↙＋BCD同時押し
幻庵脱皮	ダメージ中にBCD同時押し
M.D.C(魔道ダイビングクロー)(武器破壊)※	→↘↓↙←→＋AB同時押し
ぬいぐるみ	↘↓↙←↓↙＋C

注)※マークは，武器が必要な必殺技

アースクェイク	
ファットチェーンソー ※	斬るボタン連打
ファットバウンド	ジャンプ中に↓＋蹴る
ファットレプリカアタック	→↘↓↙←＋BCD同時押し
ファットコピー	→←↙↓↘→＋AorB
ファットプレス	↓↙←＋斬る
アースガッデム (武器破壊)※	→←↙↓↘→＋CD同時押し
ぬいぐるみ	→←→←→←↓＋B

柳生十兵衛	
喝咄 水月刀 ※	↓↘→＋斬る
二ッ角羅刀・改 ※	→↓↘＋斬る
八相発破 ※	斬るボタン連打
柳生 心眼刀 ※	↓↙←→＋A
絶 水月刀 (武器破壊)※	→↘↓↙←→＋C
ぬいぐるみ	→↘↓↙←→←＋D

シャルロット	
パワーグラデーション ※	↙↓↘＋斬る
スプラッシュファーント ※	斬るボタン連打
トライスラッシュ ※	→↓↘＋斬る
スプラッシュグラデイション(武器破壊)※	→↘↓↙←→＋B
ぬいぐるみ	↘↓↙←↓↙＋D

牙神幻十郎	
桜華斬 ※	↓↙←＋斬る
桐覇 光翼刃 ※	→↓↘＋斬る
三連殺(牙・角・横) ※	↓↘→＋斬る(3回まで連続使用可能)
五光斬 (武器破壊)※	→↘↓↙←→＋A
ぬいぐるみ	→↘↓↙←→←＋B

チャムチャム	
ブーメラン投げ・横 ※	↓↘→＋斬る
ブーメラン投げ・上 ※	↓↙←＋斬る
とびひっかき	↓↘→＋蹴る
パクパク・デオス	→↘↓↙←＋C
ムーラ・パクパク	→↘↓↙←＋D
パクパク・ガブル	→↘↓↙←＋CD同時押し
メタモアニマルアタック(武器破壊)	→←↙↓↘→＋A
ぬいぐるみ	↘↓↙←↓↙＋C

ナインハルト・ズィーガー	
ブリッツ・イェーガー ※	→↘↓↙←＋蹴る
ファイヤー・ストゥーム ※	↘入力中にBC同時押し
ヴォルフ・ファンゲン ※	→←↙↓↘＋AB同時押し
ヴルカーン・ヴァイネン ※	↓↘→＋A
ヴルカーン・ドリュッケン ※	ヴァイネン出現中にAボタン連打
ヴルカーン・エクスプロイズン ※	ドリュッケン出現中にAボタン連打
ティーガー・コップ	↓↘→＋C
ファルケ・ナーゲル	ティーガー・コップのヒット後に↓↘→+B
エレファント・グリード	ファルケ・ナーゲルのヒット後に→↘↓↙←＋A
オペラツィオンティーガー(武器破壊)※	→↘↓↙←→＋CD同時押し
ぬいぐるみ	→↘↓↙←→←＋A

花諷院和狆	
式神霊符・雷	↓↘→＋斬る
式神霊符・炎	↓↘→＋蹴る
心乱呪符	←↓↙＋AB同時押し
支杖螺旋脚 ※	ジャンプ下降中に↙↓↘→＋蹴る
縛鎖杖撃 ※	→↘↓↙←＋斬る
仁王符霊殺 (武器破壊)※	→←↙↓↘→＋D
ぬいぐるみ	←↙↓↙←→＋D

黒子	
虎煌拳	↓↘→＋A
メガスマッシュ	↓↘→＋B
ブリッツボール	↓↙←＋A
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋A
斬鉄波	↓↘→↘↓↙←＋A
センベイ手裏剣	↙タメ→＋A
爆雷砲	↙タメ↓→＋BC同時押し
ビーンボール	↓↙←↙→＋BC同時押し
黒子 爆舞腕	ダメージ中にABC同時押し
黒子 爆舞脚	ダメージ中にBCD同時押し
黒子 白旗陣	→入力中にABC同時押し
黒子 赤旗陣	→入力中にBCD同時押し
黒子絡旗撃	→↘↓↙←＋A
黒子撃放	Cボタン連打
黒子 偽刃投	ツバ競り合い勝利時に↙↓↘のいずれか
黒子 乱舞 (武器破壊)	→↘↓↙←→＋AB同時押し
黒子 大乱舞 (武器破壊)	→←↙↓↘→＋CD同時押し
ぬいぐるみ	↙↓↘→↓↘＋D

読者プレゼント

今回も，SNKとポニーキャニオンのご好意により，さまざまな『真サムスピ』グッズをプレゼントするぞ。

プレゼント希望者は，本書付属のアンケートはがき（切手不要）に，この本の名称（オール・アバウト・真サムライスピリッツ・下巻）と，自分の住所，氏名，アンケートの回答，ほしいプレゼントの番号を一つだけ明記して，ポストに投函しよう（このはがき以外での応募は，すべて無効）。

なお，プレゼントの番号については，上巻のものと混同しないため，とおし番号をつけておいた。①～④の番号が存在しないのはそのためだ。

応募の締め切りは95年4月15日消印有効（アンケートは随時募集）。当選者の発表は，賞品の発送をもって換えさせていただく。

5 真サムライスピリッツアレンジサウンドトトラック
（提供：ポニーキャニオン）



◀ネオジオCD版の音楽集。インナーには全曲解説などを掲載

6 ゲームビデオ「真サムスピ」
（提供：ポニーキャニオン）



◀オリジナル声優を起用したドラマ仕立てのビデオ。テレビCFも収録。全90分

7 特製テレホンカードセット
（提供：SNK）



▲「真サムスピ」キャラが描かれたテレカを4枚セットでプレゼント

8 1995真侍魂カレンダー
（提供：SNK）



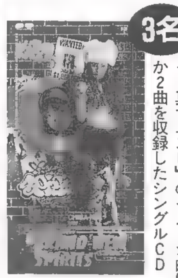
◀上巻でもプレゼントした非売品カレンダー。このチャンスをのがすな!!

9 ビデオPR用ポップ
（提供：ポニーキャニオン）



◀有名ビデオ店で設置されている宣伝用のポップ

10 「BRAND-NEW SPIRITS／千葉麗子」
（提供：ポニーキャニオン）



◀「真サムスピ」のイメージ曲ほか2曲を収録したシングルCD

11 千葉麗子・直筆サイン色紙



◀本書掲載のインタビューでいただいたもの。まさにファン必携

この本を作った人たちからのメッセージSTAFFより

山下　章
上下巻あわせて約600ページの「真サムスピ」はいかがでしたか。これでもまだページが足りなかったなんて，信じられる？

山中直樹
「1年の計は元旦にあり」とするなら，「瑞岩寺」を撮るため，正月早々，5時間歩いた人間の将来は一体……。

小石朋仁
千葉麗子と同じ1月8日生まれのB型ということが発覚し，ファンより刺客が送り込まれる。絶体絶命！　（次回につづく）

石井弘一
使いこなしてきたキャラがついに100をこえた。でも使えるだけで強くないの。あ～ッ！　1キャラをしぼって遊びたい～。

板場利光
「このゲーム，だれにもクリアしてほしくないのか？」と何度か本気で思った。弱くてもいい。おもしろいCPU戦を望む。

香理来子
ワープロが壊れた、お正月の真夜中，途方に暮れたけど何とかノルマは果たせました。これが初仕事になります。よろしく。

大出綾太
SNKから届いた落書きは，じつに1,000枚以上。何が目的でこんなにたくさん保存していたのだろう。しかもおもしろいし。

仲みゆき&中村京子
仲：どうして私がシャルロットみたいなのだ？　あは～ん？
中村：お願いだからその生返事やめてくださいってば。

天草四郎時貞

天草四郎時貞、今や邪神の下僕

ねっとりとした空気が漂っている。周囲は完全な黒、闇さえもここでは輝いてしまう程の究極の暗黒。ここは現世の者達がいうところの魔界である。亡者のすすり泣く声が無限に続くBGM。ありとあらゆる負の感情が辺りをおし包んでいた。（※1）

この男の魂も他の亡者と同じように混沌とした闇に溶け込み、宙を漂っていた。時折、現世での恨みの声を吐きながら。

「おのれ徳川おのれ徳川おのれ世の中おのれ人間おのれ今におのれ見ておれおのれこのおのれ恨みおのれ晴らさずにおのれおくものかおのれオノレおのれおおオおおおオおおお」

そんな彼の意識に割って入ったものがあった。

「GFGFFFFF。その憎悪、気に入った。どうだ現世での恨みを晴らしたいとは思わないか、天草よ。GFGFF」

魔界に墜ちてからというもの、自分の叫びしか耳に入らなかったため、突然の呼び掛けに天草は驚いた。

「わたしを呼ぶのは誰か」

彼はここに来て初めて言葉らしい言葉を発した。懐かしくも気怠い我が声。

「我の真の名は誰にも呼べない。アンブロジァ（※2）と呼ぶがよい」

声は続けた。

「貴様ら人間どもには、神とも呼ばれている」

彼は答えた。

「神？お前の名は我が主のものとは違う。主の名は……」

声の主がにやりと笑ったような気がした。

「FFF。思い出せ、あの屈辱を。幕府はお前の信仰心を利用したのよ。自分の信じる道を貫き通すお前の心を。殺されまでするいわれはないよのう。今こそ復活の時が来たのだ、天草四郎時貞よ！」

天草の朦朧とした意識の中に、鮮やかな映像が流れ込んで来た。それは島原で起きた戦いの様子だった。炎上する島原城、同志の断末魔の悲鳴が聞こえてくる。絶え間なく降り注ぐ銃弾、子供の泣き声……そして祈りの声。天草にとって最後で最大の悲劇であった。

再び、暗黒。

「……殺したい……だな？」

声が天草を揺さ振る。

「わ、わたしは……」

天草は激しく動揺した。

「その気持ち、その気持ちだ。復讐だな、復讐したいのだな？我ならばお前に力を貸してやる事が出来る。我と共に来い。そしてお前が正しい事を世界中の民に知らせよ」

声は力強く言った。

「ほ、本当に私に力を与えてくれるのか？……復讐の……力を……」

天草は自身の復讐の意志をはっきりと確認した。

「そうよ、我と共に塵のごとき人間どもを抹殺し、世界を美しい闇と変えようぞ。まずは新しき肉体を手に入れ、人間界に降りよ。そして我を現世に呼び起こすのだ。」

天草の顔に否定の意志は無かった。悪魔との契約が成立した。

哀れ天草四郎時貞、今や邪神の下僕となり果てて世界を暗雲に変えようとしていた。

（※1）ここを文章化する事は非常に難しい。あえて文字を使用するならば……

黒　泣き声　恨み　黒　悲鳴
怨念　黒　嫉妬　怒り
叫び　嫉み　殺　黒　憎悪　黒　黒
黒　殺　黒　中傷　怨念
憎悪　悲鳴　黒　嫉み　泣き声

……とまあこんな感じ

（※2）あえて表記したが、日本語で表す事はかなり難しい。どうか「アンブロジァ」とハッキリ発音しないでほしい。

シャルロット

全ては祖国フランスのために

パリの郊外、ブロゥニュの森近くにシャルロットの屋敷はあった。彼女は貴族の出身であったがさほど高い身分ではなく、社交界を好まぬ彼女は、以前は出掛ける事もあったベルサイユの舞踏会にも行く事もなくなっていた。そのためにクローゼットは袖を通さぬドレスが増えるばかりで、母親を嘆かせていた。だが彼女は、娘を着飾らせたい親心などはおかまいなしに剣の稽古をしたり、キツネを狩ったり、領地の農民の暮らしに接する事を好んだ。農民達も彼女に好感を持ち、貴族でありながら政治のあり方に疑問を持つ彼女を信頼もしていた。

この時代、一握りの貴族達は思うがままの贅沢を享受し遊び暮らしていたが、町では今日食べるパンすら手に入らず、餓死する者も少なくなかった。シャルロットは、これら特権階級が政治を一手に引き受けている事に不満を感じていたので、貴族の社交場たるベルサイユには顔を出す気にすらならなかった。しかし、民衆の生活は限界に来ており、その事実を一部の良識ある有力貴族に報告するために、珍しくクローゼットから深紅のドレスを引っ張り出し、宮殿へと向かった。

ベルサイユは貴族だけが立ち入る事を許された、特殊な世界である。本来は究極の美たるそのロココ調の宮殿や、胸元が大きく開いた貴婦人達の絢爛な衣裳も、自らの足元の様子さえも理解しようともしない貴族達のせいで、今や爛れ頽廃した空気を生みだしていた。シャルロットはアルコールと香水の匂いが濃密に漂う中を、約束を取っていた、さる男爵のもとへと向かっていった。「戦いの間」に差し掛った頃、女性の声が聞こえた。声の主はかなり高い身分のものらしく、口調は威圧的である。

「アアア退屈退屈。お喋りや舞踏会。アアアいやだいやだ飽きた飽きた。ん?賭博?いやいやいやいやもう飽きた。んんんんこのままじゃ退屈で死んじゃう私。ん? 死! ん☆ それはイイ考えね!バスチーユには処刑されても仕方ない者がたーくさんいるじゃない!死死死死!殺してやろーっと!ざーんこくに残酷に血をぶしゅわーっと撒き散らし、首をすぽーんと飛ばしましょうよ!すぽーんと!」

シャルロットはそっと覗きこんだ。声の正体は時の王妃である。だが以前舞踏会で会った時の王妃は気品があり、気高い美しさを感じたのにも関わらず、いま喋っている王妃は歯を剥出し唾を飛ばし、充血した眼球が飛び出しそうになっていてまるで山犬の様だ。もう一つ気になるのは、女王は誰と話しているのか、という事である。シャルロットは気配を殺し、声のする方にそっと近付いた。手には隠しもって入った愛刀「ラロッシュ」を握っている。

「ん。何奴じゃ!」

完全に気配を殺していたはずなのだが、王妃は背後のシャルロットの存在を悟った。こうなればもう仕方がない。シャルロットはラロッシュを振りかざし、王妃と「もうひとり」の前に踊り出た。こちらを向いた王妃の顔は以前のものとは全く違っていた。目は吊り上がり、唇の端からは涎が糸を引いている。そしてその背後に異様な影がいる事にシャルロットは気付いた。王妃が話し掛けていた「もうひとり」の影。それは人の形をしてはおらず、邪悪な意志の集合体の様に感じられる。

「女王陛下に憑り付きし妖しよ。陛下の御乱心はおまえの仕業か。ならば私がおまえを倒す!」

シャルロットはそう言うや否や影に斬りつけた。影は王妃の体を離れ、舞い上がった。

「GFFFF。お前ごときでは我は倒せぬ。我は暗黒神アンブロジア。この国なぞもうお仕舞いだ。GFFFF」

さらに大きくなった邪神は、室内にある物の影に溶けるようにして消えてゆく。後には死臭の様な据えた匂いが残っている。あまりの事に茫然となっていたシャルロットがはっと気が付くと、王妃が気を失い床に倒れていた。

「あれこそ諸悪の根源か……アン……ブロジア……。奴を倒さねばこの国は、我が民衆を救う事は出来ないようだ」

この時、シャルロットは暗黒神を倒す決意をした。全ては祖国フランスのために。

柳生十兵衛

我が新陰流・改にかなう者はおらぬわ!

土佐のしがない武士の息子として十兵衛は生まれた。（※1）或る時、幕府の密命を受け、土佐を訪れていた柳生宗矩に「剣術家としての最高の資質を持っている。」と言われ、宗矩の養子となる。（※2）

その後、十兵衛は柳生の姓を名乗るようになるわけだが、名に恥じない為の文字どおり血の滲むような修行であった。彼が左目を失った理由も稽古の最中に養父宗矩によって傷つけられたためである。（※3）

だがしかし、十兵衛は厳しい修行をこなし、養父宗矩の見込みどおり、18歳の時には将軍家指南役（※4）であった養父をも超える実力を見せ、公儀隠密剣士（※5）に任命され、諸国を旅するようになる。

23歳の時に一度故郷の土佐に帰るものの、既に家族は散々、行方知れずとなっており（※6）、隠密として諸国を回るかたわらに家族を探すことを決意した。また、隠密剣士として諸国を旅することは、自分の使う柳生新陰流・改（※7）の剣術がどこまで通用するかを見極めるのに大いに役立ち、無名の剣士である覇王丸や橘右京などの存在や、その太刀筋がどんなものであるかも十兵衛は知ることが出来た。（※8）ただ、文化人であった狂死郎だけは彼の眼中には止まらなかったようだ。（※9）

隠密剣士としての命令が無いときは、生家である土佐の竹林で修行と新陰流の研究に明け暮れる毎日を過ごしていた。そして、この頃から十兵衛の噂を聞き付けては決闘を申し込む者がよく訪れた。

「お主、なかなかの腕前。だが、我が新陰流・改にかなう者はおらぬわ!」

その言葉通り、誰も十兵衛にかなう者などいなかった。ただ、覇王丸と名乗る男と一度戦った時、互角の勝負をした（※10）彼が武人としての十兵衛に惚れ込み、十兵衛の知識に無い事を言った。

「バテレンの国々にも変わった剣術があるそうだ。俺たちが使っている太刀とは違う両刃の剣や細い、突くように使う剣の達人がいるんだそうだ。」

その話を聞いた時は、狭い日本のことしか知らなかった十兵衛の理解出来る情報ではなかった。（※11）だが後日、長崎の出島に仕事として出向いた時に流暢な日本語を喋るオランダ人の医者（※12）がいろいろと教えてくれた。

「なるほど。世の中は広い、拙者の知らぬ事も多いわ。バテレンの国々とやらに一度行ってみるか。」

柳生新陰流・改の力で世界最強を極めんがため、という理由で幕府から暇をもらうのに、少し時間がかかった（※13）が後日、鎖国中で異例の事ではあるが世界各地を回る許可を得、自由の身になり、晴れて海外へと旅立つのであった。

（※1）十兵衛の実父は土佐藩の中でも特に冴えない武士だったと云う。「鳶が鷹を生む」とはこのことである。

（※2）宗矩は十兵衛を試す為に彼に切り掛かったと云う。このとき十兵衛は木の棒でこれを受けたと言われる。

（※3）十兵衛10歳の時のこと。実際のところは、宗矩の十兵衛に対する剣術家としての嫉妬心から起きたことである。これ以後、宗矩は十兵衛とは剣を交えなくなる。

（※4）将軍家に剣術を教える名誉を受けた剣術家のこと。

（※5）諸藩や幕臣の動静を探って、反乱を未然に防いだり、犯罪捜査する幕府の密命を受けた剣士。

（※6）十兵衛が江戸に行ってから半年後、土佐藩主のお家騒動に巻き込まれて彼の実父は切腹、他の家族は散々となり、事件は闇に葬り去られていた。宗矩はこの事実を知っていたがあえて十兵衛には伝えなかった。修行の邪魔になると思ったからであろう。鬼のような男である。

（※7）十兵衛は新陰流の研究にも熱心だった。古き格式を残しつつも新しい要素を取り込んで生み出されたのが、ニッ角羅刀をはじめとする数々の奥義である。そのため彼はこの剣術を柳生新陰流・改と称した。

（※8）十兵衛は、一度見た太刀筋は完璧に見切る眼を持っていた。これも彼の剣術家としての強さの一つである。

（※9）狂死郎の剣技は「ただの派手好き馬鹿の大道芸」と後々まで十兵衛は語ったと云う。頭のカタイ親父である。

（※10）十兵衛は互角と語っているが、本当の所は覇王丸のプロフィールに語られている。

（※11）自らの修行と研究に没頭していたので、限られた情報しか入ってこなかった。十兵衛は覇王丸よりも剣術馬鹿かもしれない。

（※12）この医者の名はヅーフ。弟子の中に西順之助という少年がいたことは余談である。

（※13）すでに養父宗矩はこの世を去っており、数年前から次期将軍家指南役の話が十兵衛にきていたため。

タムタム

我ラガ神、けつあるくあとるニ誓ッテ！

その村は「パレンケ（※1）」と呼ばれる石によって、様々な災いから守られていると信じられていた。事実、スペインを始めとしたヨーロッパの船団が、周りの部族の村々を占領した時も、侵略者達はこの村を見付ける事すらも出来なかった。すべてはパレンケのおかげだと、この光り輝く石は村人の信仰の対象となっていた。

遠く離れた異国で（※2）、魔界の王（※3）が天草四郎時貞を復活させたため、異変の波が世界中に襲いかかった。（※4）この村のある南米大陸も例外ではなく、16の町と40以上もの集落が消滅してしまったが、この村はパレンケの霊力によって被害を免れたのである。村人達はよりいっそう石への信仰を深めていった。

石によって守られた村であったが、石の強力なパワーによって逆に魔界に狙われてしまう事になった。ある日村を黒い邪悪な雲が覆いつくし、その渦中から現われた天草四郎時貞によって、聖なる石は奪い去られてしまった。（※5）そして村に災厄が訪れ始めた。植物は枯れ、原因不明の業病が流行り、動物や虫までもが死んでいった。

村の危機を防ぐには石を取りもどすしか方法は無く、捜索には村の勇者であるタムタムという若者（※6）が選ばれた。この役目はタムタムにとってまたとない栄誉でもあり、無事に石が戻ればタムタムは「光の戦士」と讃え、敬われるだろう。

ごうごうごうごうごう。音を立てて激しく火が燃える。若者は儀式に向かう。目的を達するまでは外す事の許されない「神の面」を付け、森の神の加護のもと、聖なるパレンケの石を取り戻すのだ。神の面のパワーは偉大であり、一度戦いが起きれば神が降り、代わりに戦ってくれるという。子供達は仮面を付けたタムタムを異常なまでに恐がり（※7）、神の面をつけたタムタムの戦いを見た者は、さながら悪魔の豹の様な戦いぶりだったと話している。それほどまでに仮面の戦いのパワーは絶大なものであった。

「私ノ魂ニ賭ケテ、ぱれんけすとーんハ必ズ取リ戻ス。我ラガ神、けつあるくあとるニ誓ッテ！」

村人達はタムタムに祝福の雄叫びを上げた。タムタムの勇気ある探索の旅が始まるのだ。

（※1）より正確に日本語のカタカナ表記にすると「ウピャレンクェ」となる。「ウピャ」にアクセントを持つと「清浄な」や「崇高な」の意となるが、語中の「レン」にアクセントがくると「破壊」「破滅」といった逆説的な意味になってしまう。こういったアンヴィバレンツな性質を持つ秘石だったがため、魔界から狙われる事となる。

（※2）日本

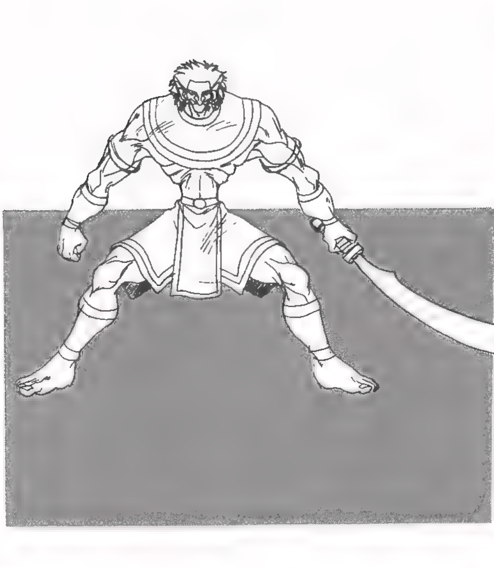
（※3）アンブロジァ

（※4）異変はハリケーン・地震・疫病など、様々な形を持って現われた。

（※5）本来は石の持つ聖なるパワーによって、魔界の天草四郎は近づく事さえ出来ないのであるが、天草は（※1）で記述したような、石の持つもう一つの邪なる側面を利用して石を奪い去った。

（※6）タムタムは呪術士の家系に生まれ、父親の教育によって村で一番の知識家であった。

（※7）ある時、タムタムは仮面をつけている事を忘れて、祭壇の火にイタズラをした子供を強く怒鳴りつけてしまった。子供はショックで泣き叫び、夜尿のクセがついてしまった。大人達は仕方がない事だと話したが、この事件以来、子供達は仮面をつけたタムタムを見ただけで逃げ出すようになった。これは子供好きのタムタムにとっては大きなコンプレックスとなっている。



アースクェイク

621kg

0歳……………4kg
1歳……………7kg
3歳…………18kg
5歳…………26kg
10歳…………46kg
15歳…………62kg
20歳…………512kg
25歳…………579kg
29歳…………621kg（※1）

この男は昔から物欲（※2）が強く、欲しいものは全て手に入れなければ気が済まない性格だった。（※3）また大言家でプライドも高く、泥棒稼業に足を突っ込んだのも、12歳の時友達に「世界中の財宝を手に入れてやる」と豪語したために後に引けなくなったからである。そして盗みの才能をいかんなく発揮し、悪魔的なセンスと勘、そして人に負けない金銭欲によって一度たりとも保安官に捕まった事はなかった。

「ヒヒヒヒヒ、グヒッ!またまたオレ様の勝ちだなぁ～!」

いつもの様に銀行を襲い、金塊を奪ったアースクェイクは仲間達と一緒に逃走していた。3メートルもの巨体をひるがえし、颯爽と夜の町を駆け抜ける。（※4）町の一番外れの酒場の横を走り過ぎようとした時、がつんという音とともに眼の前に星が飛び、そして真っ暗になった。

「やっと捕まえたぞ!」「この馬鹿でかい首、しめっちまえ!」「しばりくび～、しばりくび～たのしいたのしいしばりくび～」「ひゃはははは!」

再び後頭部の衝撃とともにアースは目覚めた。極太のロープが体中に巻き付けられている。頭をわずかに動かすと、保安官のにやにやした顔が目に入った。

「なんてザマだ、あぁん?西部一の賞金首もこうなっちゃあ、まるでハムだなぁ、あぁん?おうおう可哀相に縄が痛そうだなあ。俺からの最後の同情に、死に方を選ばせてやろう。しばり首、銃殺好きなのを言ってみな、あぁん?ひひひひひひ」

飛び散る保安官の唾を浴びながら、アースは弱々しい声で言った。

「に、逃げる事には自信があったのに、俺が捕まっちまうなんて……」

すっかり意気消沈しているアースの様子に保安官はますます喜んだ。

「貴様ごとき馬鹿はこうなる運命ってことだなぁ。ジパングのニンジャでない限り、この保安官様からは逃げられないなぁ」

ジパングのニンジャ。アースにとって初めて聞く言葉であった。下を向いているアースを見た保安官は調子にのって忍者の事を話した。アースは独りごちた。

「……ニンジャか……グヒッ……こいつはつかえる………フンッ!」

「…ってなもんさ!貴様らなんざニンジャに比べりゃあ生まれたてのアヒルみたいな…!!」

躁病患者のごとくまくしたてていた保安官は言葉を失った。アースの筋肉があっという間に膨れ上がり、子供の胴程もあるロープが千切れ、弾け飛んでしまったのだ。銃に手を伸ばした保安官をアースは左手の一振りで壁に叩きつけた。脱走し、町を出たアースはその足で港へと向かった。もちろん日本に渡り忍者のトレーニングを受けるために。（※5）

日本に渡ったアースは、甲賀のくノ一だったという女性から忍術を教わる事が出来た。偶然にも同じアメリカ人の少年が先に入門しており、ペットの犬と共に忍術を教わっていた。少年と犬のコンビは辛い修行を地道に続けていたが、アースはこれなら自分ひとりでも出来ると、いとも簡単に見切りを付けてアメリカに帰ってしまった。師匠、少年、犬は呆れてものも言えなかったという。

後日、世界規模の異変が起きた時、アースはマヤの秘宝「パレンケストーン」を狙って世界各国を回っていた。その時に、成長した少年と犬に再び出会う事になるが、アースの方はすっかりと忘れてしまっていたというエピソードが残っている。

（※1）19歳の時に失恋、その後から一気に体重を増やした。ちなみに29歳現在も、身に着けている服は入門当時の物。
（※2）その後、食欲も強くなる。
（※3）4歳の時、近所の子供とオモチャの取り合いになり、相手の子供の服を全部はぎ取り、近所の質屋に売ってしまった事もある。
（※4）この体重にしてこの身軽さがアースの最大の武器であり、3メートルの大男が軽々と走る様は現在でいうと、M1戦車が時速80キロでドリフトしているような光景となる。
（※5）渡航の運賃は5人分を請求された。

不知火幻庵

ケケケケケ

機は熟した。

「……幻庵様、あなた、行ってしまわれるのですね?」

「あざみ。未練がましいケ」

不知火一族の最強戦士である幻庵は、血が騒めくのを感じていた。その感覚は海鳥たちが渡っていく頃から始まり、嵐が続くいま、ピークに達していた。それを感じているのは幻庵だけではなく、一族の者全てが何かを感じ取っていた。皆、時が経つにつれてだんだんと落ち着きがなくなり、そわそわとした様子を見せた。ただ、それは不快な感覚ではなく、人を殺める爽快感や、女子供の泣き叫ぶ声など、邪を好み闇に生きる一族にとっては、むしろ心地良いものであった。(※1)

だが幻庵には、他の者とは少し異なる感情があった。心地良き魔性の歓喜の中で、なおかつ気に入らない要素が心の中に生じていた。自分に変わる何者かが魔の頂点に立とうとしているのではないか?原始的ではあるが、彼の第6感(※2)がそう告げていた。

「血がワシを呼んでいるケ、この赤黒き血の教えるところに、殺戮の喜びを与えねばならんヤツがいるケ。そいつを倒した時こそ、ワシが魔道の王となるケ!ケ、ケ、ケケケケ!」

不知火一族の歴史を遡ると魔界にまで通じている。何らかの影響で不知火の祖先にあたる者が人間界に落ち、交わり、現在に至ったのだろう。その有様を語り継ぐものも物品も残されてはいないが、邪悪なDNAに刻み付けられた魔界の記憶が、天草四郎時貞の復活と共鳴し合うのだろう。

「オトウチャ、どっかいくのケ?」

「えー、オトウチャ、どこどこ?」

幻庵と同じ様に耳の尖った子供達が、不気味な笑顔(※3)を浮かべて叩く。純粋な彼らには母親の涙は理解出来ない。子供らの声が、妻あざみの悲しみを煽る。

「あなた、どうかお気をつけて……」

あざみはその場で泣き崩れた。

「行かせてくれるケ……すまない、お前……」

こうして幻庵は鬼哭島を後にした。手には妻の名をつけた武器を持っていた。

(※1)ヒトでいうと、思春期に好きな人に対して思うやや無謀な衝動、イライラするような気持ち良いような感じ、とでも申しましょうか。懐かしい原始的なアレですね。

(※2)ヒトでいうと「虫の報せ」というヤツだが、不知火一族では「骨髄のささやき」とされている。

(※3)ヒトでいうところの「無邪気な」や「可愛い」といった表現である。その他「邪悪な」「陰気な」「薄暗い」「薄情な」なども他人を褒める表現となる。



千両狂死郎

死と芸術の融合

狂志郎は、江戸の町では知らぬ者は無いとまで言われた売れっ子の歌舞伎役者であった。その誰もが振り返る派手な容貌は、著名な浮世絵士達がこぞって描いた、という逸話が残されている。（※1）そもそも「狂志郎」とは座長であった父親の芸名であり、その父が病に倒れた時に息子に譲ったものである。

「狂志郎」を襲名した彼は、前座長である父を越える歌舞伎を演じねばならぬ、と考えた。当然の事、座を観にくる観客は座長としてのスケールアップした彼の舞を期待するであろう事を、狂志郎は肌で感じ取っていた。そこで彼が思いついたのは、剣技と歌舞伎の融合、というアイデアである。生命を賭けた真剣勝負の緊張感は、歌舞伎の立ち回りにとって大きな利点となるに違いない。そんな事から彼は薙刀を練習し始めたが、思いの外その腕前は上がっていったが、彼はあまり争いは好まぬ理性的な人であり、舞台の上以外ではその剣技を披露する事はまず滅多に無かった。旅の風来坊や剣術師範がたまに狂志郎の力量を見破り、勝負を挑んで来る事があったが、極力戦いは避けようと努めた。（※2）

そんな狂志郎が本格的に戦いに身を投じるようになったのは、師であり目標でもあった父の死がきっかけであった。臨終の際に父は狂志郎にこう言い残した。

「狂志郎、お前はこの父を遥かに越えた。剣技と歌舞伎、それは死と芸術の融合であり、死に向かう私にはその素晴らしさがはっきりと解る。お前の持つ究極の芸術を世に広めよ。よいな、狂志郎……今のお前にこの名前では器が合わぬな……。……これからは狂死郎、千両狂死郎と改名し、広く名を轟かせるのだ。死と……芸術……それは……人が人を越えて……」

それが先代「狂志郎」の最後の遺言であり、厳しかった父から初めて聞いた称賛の言葉でもあった。

「死と芸術の融合か……。あいわかった、もはやこの狂志郎、いや狂死郎、もう戦いを避けはせぬ。武術しか知らぬ無骨者を手始めに、狂死郎歌舞伎の素晴らしさ（※3）を広めようぞ！」

彼の思いに一座の者も感激し、賛同してくれた。狂死郎の行く場所ならば何処へでもついて行く、とまでいう者も多かった。

「狂死郎歌舞伎、決して一人で演じられるものでは無い。皆のその申し出、心からうれしく思うぞ。広く世の人に生と死のうつろいを舞ってみせよう。さあ出発じゃ！」

以後、狂死郎は戦いを避ける事は無く、舞踊るような剣さばきは以前にも増して美しく、人々の心を魅了したという。

（※1）それらの浮世絵は、後に狂死郎自身の手によって回収され、現在では保存状態が極めて悪い数点しか残されていない。真の歌舞伎道が全く見えていないのにも関わらず、世間からちやほやされていた自分を顧みる事が耐えられなかったようだ。

（※2）戦いを避けようとすればする程、彼の中に内在する剣術家としての資質が様々な武術家を刺激して引き寄せてしまう。必死でのらりくらりと歌舞いたふりをする姿はやや哀れである。

（※3）この日を境に彼の歌舞伎は大きく変化した。戦いの場は即座に大舞台となり、剣の火花は光輝く照明、吹き出す血潮に狂死郎はエクスタシーを感じた。ただ注意したいのは、彼が血に歓喜するだけの変質者では決してなく、「殺気」「火花」「汗」「血」などを全て演出の一部として舞っているという事。



橘 右京

君想う……

右京は大きく2回咳き込んだ。掌の上には鮮血が広がっている。「今日が限りかも知れない」と何度考えたかも知れない。が、「花を……圭殿（※1）に究極の花を渡すまでは……死にたくはない」という想いもあり、それが右京唯一の生への執着である。

右京は、近江のある小さな村に生まれた。野武士の末裔である彼は、幼い頃からあまり体の丈夫な方では無く、病弱な右京を見守ってくれた母親も、早くにこの世を去った。（※2）立派な侍になって欲しいという母の遺言通り、勉学や剣の稽古をしていくうちに、右京は少しずつ丈夫な体を手に入れていった。（※3）

成人した右京は、居合斬りの達人として教えを乞う人が現われるまでになり、剣人としての人生が開けたように見えた。しかしその頃には右京の体は肺病という不治の病に蝕まれていた。（※4）

肺病故に肉の落ちた右京の優男風の容貌に魅入られる娘も少なくはなかったが、彼にとってその黄色い嬌声は慰めにもならなかった。逆に娘達の明るさが彼自身の影をより濃く映し出し、いつも自分は孤独なのだと、そして一人で死んでゆくのだと考え信じていた。（※5）

だが、ある日を境にその考えは一転した。領主の小田桐家の息女、圭が右京の前に現われたのだ。穏やかな眼差し、たおやかな物腰のなかにも凛とした表情に、右京は急速に惹かれていったが、身分が余りにも違うことから会うことすらままならぬ状況だった。（※6）

一度、圭と野道で会った事があった。圭は病に臥せている母のために花を摘んでいたのだが、美しい花が切り立った崖に生えており、それをどうしても母に見せたくて立ち止まっていた。右京が代わってその花を摘んでやると、圭はありがとうございますと丁寧に礼を言い、何気なくこう付け加えた。

「右京様は花がお好きですか。さりげなく咲く花には心がひかれますね」



圭の一言が右京の人生を大きく動かした。彼女に現世一代の花を渡そうと、色々な花を求めて尋ね歩いた。知らぬ事は無い、と伝わる武蔵国の老学者（※7）が言うには、現世究極の花は「魔界」の入り口に咲くという。

魔界など、到底行く事の出来ない場所にある花を探し出せたあかつきには、彼女に求婚出来るのではあるまいか？魔界の花を求め歩く、そんな右京もまた、徐々に天草の陰謀の渦へと巻き込まれてゆくのであった。

（※1）右京が想いを寄せる「小田桐　圭」という女性。右京曰く「鈴蘭の花」。
（※2）右京は母親の事を話す時は「スミレの花」と例えている。どうも花関係にこだわりがあり過ぎるようだ。
（※3）この時期の右京は人並みに明るい性格になりつつあったようだが……。
（※4）最初の吐血以来、右京の笑みはすべて自虐的なものに変わっていった。また、この頃から心情を歌に詠む事が多くなる。
「華橘（はなたちばな）　落ちて我が身の　秋を知る」
（※5）右京の人生で最も暗い時期。
「四季の秋　我に来たるは　死期の秋」
（※6）一転、浮かれた日々。
「君想う　恋の心は　花野原」
（※7）覇王丸に説法をした例の老人と同一人物。

王虎

必ずや新しい王朝を築こうぞ

さる王家の末裔であることが、彼の誇りであった。いつかは正当なる王家の末裔が中国を統一しなければならないと、そしてそれは、自分のほかいないと信じていた。故に、王虎は常に天下統一の策を練り、実行の時期を見計らっていた。王家の証しは誰にも見つからないように肌身はなさず隠している。万一にも王家の末裔であることが、有力な者を蹴落とそうとする皇帝の側近どもに知れれば、たちまち尾鰭の付いた讒言と共に報告されてしまう。そうなれば王虎の首は文字通り真っ二つとなるだろう。

知略と武術にたけた武将は、奸臣たちにとって目のうえのたんこぶも同然で、王虎は、その功績にまつわる多くの武勇伝を持っていた。例えば、17歳のときに虎を丸呑みにした、であるとか、龍を従え天に昇っただとかの数々の逸話が高名な詩人によって謳われている。また、王虎は民衆にも人気が高く、政治家としても優秀だった。そのような事もあってか、王虎は奸臣たちの反感を買っていた。

王虎も人を蹴落とすことしか考えない者たちを好みはしなかった。王家の末裔であるという、誇りと自尊心がそれを激しく嫌った。しかし王虎が中国を統一するためには有力な人材が欠けており、文武両道に秀でた人物を部下にと、いつも望んでいた。だが王虎の目にかなう人物を見つけるなど、容易なことではなかった。

「三国史時代には多くいた漢はもう残ってはいないのか」それが王虎の最近の口癖であり、彼の忠実な部下もそれを聞いては心を痛めていた。

「清には本物の漢はおらぬ。ワシは異国に漢を探しに行くぞ」

以前から考えていたことを、初めて王虎は口にした。王虎の側近の者は突然の事に言葉を忘れ、屋根に降る雨の音だけが辺りに響いた。外は夜の様に暗く風も冷たい。

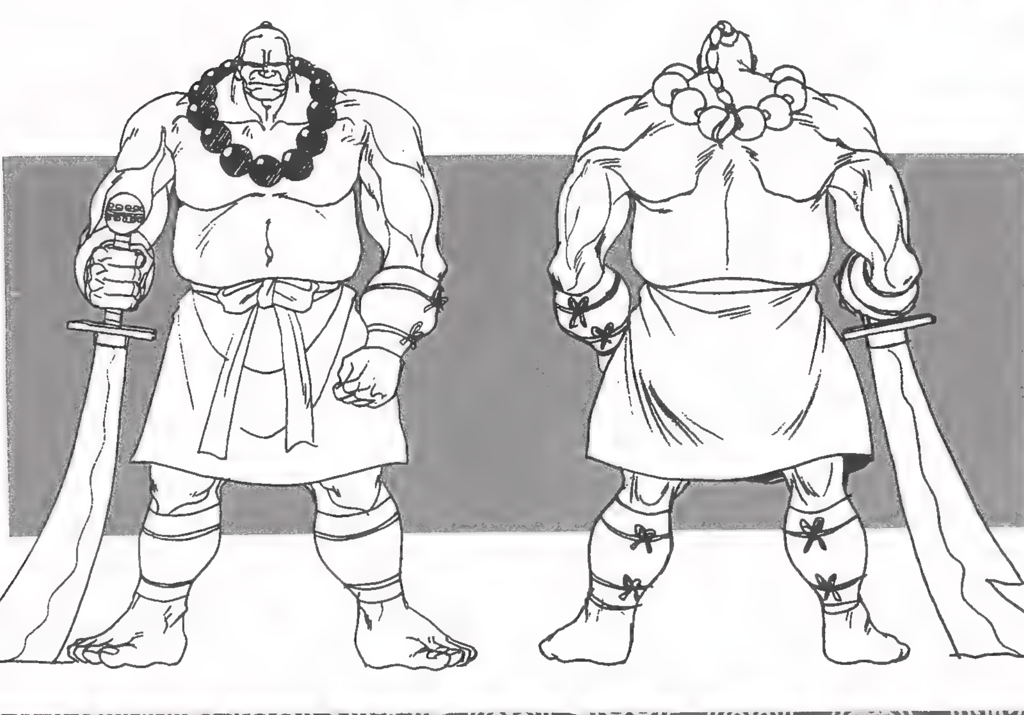
「王虎さま、申し訳ございません。我らが不甲斐ないばかりに……」

「よい、そなたらは自分の仕事の範囲では十二分に優秀よ。だが、それ以上の者がワシは欲しい。それを探しに行こうというのだ。皆の者、留守を頼んだぞ」

そう言うと、夜明けを待たずに王虎は領地を出発した。雨は小降りに変わっている。

「生きて漢を連れて戻って来る日を待っておれ。そして必ずや新しい王朝を築こうぞ」

王虎の側近は涙を流しながら主人の後ろ姿を見送るのであった。



ガルフォード

夢多き少年の心

ガルフォードは幼い頃に父を亡くし（※1）、女系家族の中で育った（※2）せいか、細かい事にこだわったり、くだらない噂話や中傷をするのが大嫌いだった。（※3）そのため、あまり友達とも遊ばずにいつも船着き場に行っては、いろんな国を回る船乗りたちの冒険談やその国の様子を聞くのが好きな子供だった。その中でも一番心惹かれたのが、黄金の国と呼ばれるジパングにいるニンジャの話で、この話を聞いてからはいつもニンジャになることを夢見ていた。（※4）この時代、それは途方もない事だったが、夢多き少年の心の中では計画が着々と進行中であった。

月がやたら大きく見える晩だった。彼は家族が寝静まるのを待って自室の窓から家を出た。母や姉妹たちに何も言わずに出て行ってしまうことに良心が痛んだが、「数年後、立派になって帰ってくることでこの際は良しとしよう！（※5）」と自分に言い聞かせ、明日の朝出航するジパング行きのオランダ船に密航するために一路港へと向かっていた。この時間、船乗りたちはまだ酒場で飲んでいるはずである。この隙に船に乗り込んでしまおう、というスバラシイ計画である。（※6）

港の近くまでに来たときにガルフォードの足元で大きな影が動いた。月明かりが映し出したその姿は、おなかの大きな雌犬だった。見ると随分と衰弱しており、今にも子犬が生まれそうな雰囲気だったので、ガルフォードはその場を動けなくなってしまった。

「参ったなぁ。このまま放ってはおけないし。ええい、いいや。ジパングにはいつでも行けるしな！」

本音を言えばすぐにでも船に潜り込みたかったが、ガルフォードの良心がそれを許さなかった。（※7）家出の荷物の中から、柔らかいタオルやシャツを取り出して母犬に敷いてやった。そしてまもなく子犬が生まれだし、ガルフォードの表情は喜びに満ちたがすぐに険しく変わった。生まれた子犬のうち一匹を除いて全て死産だったのである。（※8）

「チキショウ！なんてこった!!」

涙ぐむガルフォードの前で母犬までもが息を引き取った。よく見ると母犬の体には数カ所打撲の跡があった。ガルフォードは母犬と死産した子犬に墓を作ってやり、生き残った子犬を優しく抱き上げた。（※9）

「コイツは俺が立派に育ててやるぜ。いじめられても、負けないぐらい立派にな！」

その後、幼いパピーを連れてジパングへと渡る訳だが（※10）、母犬に誓ったようにパピーは立派な忍犬に育つことになる。（※11）

これは持ち前の正義感だけで、天草を討とうとする数年前の出来事である。

（※1）ガルフォードの父はサンフランシスコきっての名保安官だった。ただ、かなり融通の効かない正義漢だったらしい。ガルフォードの正義感あふれる性格は父親譲りのものであるといえる。

（※2）母マリア、二人の姉ルージェとシェーラ、妹セレナとの間に挟まれて育ったせいか、女性には弱いようである。ガルフォード曰く「ヒーローはヒロインに弱いもの」。

（※3）ことこの事に関しては、たとえ大人であっても勝負（喧嘩ではない）を挑み、相手が否を認めるまでやめなかったという。

（※4）「猿飛佐助」や「霧隠才蔵」などの名前も出たが、特に多かったのは「服部半蔵」の名前だった。これにより「服部半蔵」はガルフォードの目標であった。

（※5）たしかに立派になって帰ってきたが、まさか家族も「日本人かぶれのニンジャおたく」になって帰ってくるとは思ってもみなかったであろう。

（※6）実はこの計画を母マリアは知っていたのである。彼女はガルフォードの性格を見抜き、黙って見送ったのである。

（※7）この事があって、第一回目の密航には失敗するのだが、二回目にはパピーとともに密航を成功させる。

（※8）この時ほど自分自身の無力さを感じたことは無いという。幼いながらもヒーローとしての資質は備えていたようである。

（※9）これがパピーとの衝撃的な出会いである。ちなみにパピーはシベリアンハスキーとボルゾイのハーフ、やはり……雌であった。

（※10）日本に着いたガルフォードは、甲賀のくの一だったという女性と出会い、忍術を教わる。またしても女性である。どうやら、ガルフォードは女性と縁があるようだ。

（※11）まさか、母犬も忍犬に育てられるとは思ってもいなかったであろうが……。

服部半蔵

息子よ、そなたを必ず解放してやろうぞ。

服部半蔵親子は出羽山中で修行中であった（※1）。ひとたび修行となると、半蔵は息子の真蔵（※2）に容赦しなかった。何時何処で朽ち果てるかもしれない忍びの身ゆえに、生きている間に自分の持つ技の全てを後継者に託す意味もあったのだろう。

毎日朝早くから夜遅くまで修行は続けられた。半蔵の若き後継者も、尊敬する父親から全てを学びとろうと必死であったが、まだ技量がついていかなかったため、いつも父親に対し劣等感を抱いていた。（※3）

どんよりとした雲が太陽を覆い隠し、昼間だというのに薄暗いある日のことだった。半蔵は伊賀忍群の頭領に呼ばれ（※4）、真蔵一人が修行に明け暮れていた。どうやっても父親の望む成果を上げることが出来ずに、劣等感だけが先走りしてしまう。父半蔵は私生活でも師匠としても多くを語らない寡黙な男だった。（※5）だが、周りの者は半蔵と真蔵を比べては、真蔵の不甲斐なさに愚痴をこぼしていた。実際、父半蔵は伊賀忍群の中でも最強と呼ばれ、天分の才に恵まれた忍びであった。（※6）

「父を超えるとまでは言わない。認められるようにならなければ……！」

口癖のように呟いたとき、真蔵の頭上でこの世の者とは思えないかん高い男の声がした。

「父を超えるなど造作もないこと。我が力を貸そうぞ。」

振り向いたときにはもう遅かった。邪悪なる霧が真蔵を包み込み、その魔性の魂が体内に潜り込もうとしている。その時、息子の名を呼ぶ半蔵が一陣の風とともに現われた。

「遅かったぞ！貴様の息子は既に我が肉体となった。……魂はいまごろ死霊の餌食よ。」

と言って、半蔵を見た真蔵の顔は歪み（※7）、邪悪な笑みを浮かべた。

「お主に身体を乗っ取られるは我が息子の未熟。だが身体は返してもらうぞ!!」

話し終えると同時に半蔵は大きく跳躍し、かつては息子であった真蔵、いや天草めがけ剣を抜いた。だが、天草は人とは思えない動きでそれをかわし、宙に浮き、高笑いとともに姿を消した。（※8）

半蔵は天草が消えた虚空を見据えながら、静かに抜いた刀を鞘に戻した。辺りは何も無かったかのように虫の声が響いてる。

「……息子よ、そなたを必ず解放してやろうぞ。」

服部半蔵は初めて私事のため、刃を抜く決意をした。

（※1）伊賀忍群の本拠地から遠く離れたこの修行地は、半蔵の師匠夫婦が隠れ住んでいる地である。余談ではあるが、ガルフォードとアースクェイクもこの地で修行した。

（※2）半蔵にはもう一人勘蔵という名の息子がいるが、まだ幼く修行出来る程の年齢ではなかった。

（※3）この思い込みがのちに魔人・天草四郎の魂を呼び込むことになるのだが。

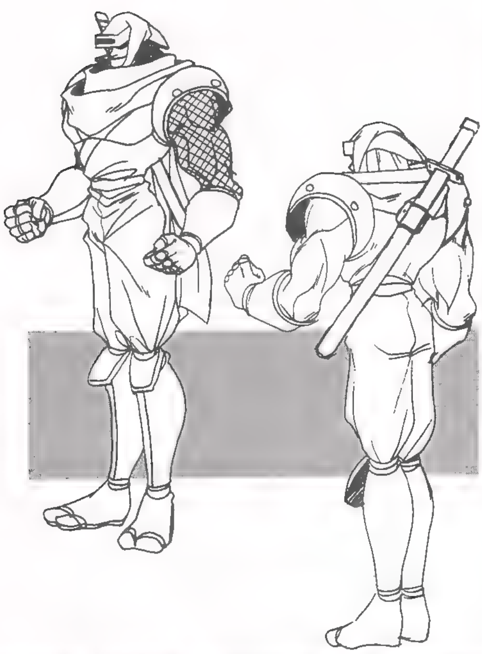
（※4）実はこの召集は半蔵を真蔵から引き離すために天草四郎が仕組んだものである。

（※5）寡黙な反面、その内には家族を思う心は人一倍強かった。

（※6）真蔵も他の忍びに比べると優秀だったのだが、半蔵は伊賀忍者歴代の中でも、五本の指に入るほどの才能を持っていた。

（※7）あの天草四郎時貞の顔は真蔵の素顔ではなく、アンブロジァとの契約の証として変形した顔である。

（※8）本当の真蔵ならばかわすことの出来ない攻撃だったが、天草は乗っ取った肉体の能力を100％引き出すことが出来るため半蔵の剣をかわすことが出来た。



ナコルル

すべては運命

ヌササン（祭壇）の炎が揺れる。旅立ちのカムイノミ（神事）は夜通し続いていた。明け方には村の宝刀「チチウシ（※1）」（メノコマキリと総称される婦人用小刀の一種／メノコ＝女、マキリ＝刀）と守護鳥「ママハハ」と共に旅立たねばならない。コタン（村・集落）とそれを包み込む大自然の運命を彼女に託し、必ず良い知らせを持って帰ってくるだろうという、エカシ（長老）やフチ（おばあさん）達の視線がナコルルには辛かった。

話は数カ月前に遡る。

ナコルルはトゥス（巫術）（※2）やウエインカル（観自在・透視術）の能力を継承する家系に生まれた。歴代の巫女の中でも秀でた能力を持っていた彼女は、数日前から自然の声が悲痛なものに変わってゆくのを感じていた。日増しに大きくなってゆく大自然のペウタンケ（警告の悲鳴）はこう伝えていた。

「暗い魔性のウエンカムイ（悪神）が我らを死に至らしめてしまう。あああ暗いこのままではアイヌモシリ（アイヌの土地）だけでなく全世界が闇に包まれてしまう」（※3）

そしてコタンコロクル（首長）達によってある決定がなされた。しかるべき血筋のものが、大自然をのみ込んでゆく邪悪なものの本体をつきとめ、必要とあらば戦わなければならない、と。

ナコルルの名が自然と挙がった。様々な神秘的な能力を持っていた家族の中でも、ナコルルの能力は特に秀でていた。雪解けのせせらぎのように真っ白な心は、大自然のカムイ達さえもとりこにしたようだ。ナコルルが森を歩くと木々は優しく揺れ、小鳥達はゆっくりとはばたきながら少女に歌いかけた。

全ては運命だった。

旅立ちのカムイノミの直前にナコルルは、誰も血を流さずに済む方法があるのならそちらを選択したい、とフチに語った。血を継ぐ者とはいえ、ナコルルはまだ17歳。本当は旅立ちたくなどない。ましてや戦いたくなどは決してない。しかし、大自然と、それを愛する人々のためにはウエンカムイを断つしかない事も良く解っていた。人を傷つける事を嫌う少女は今、優しいコタンの人々の為、森の動物の為、そして敬愛して止まない大自然の為に自分を抑え、旅立とうとしていた。

「……サノウクエカシ（サノウクじじさま）、モナシフチ（モナシばばさま）、行って来ます。……もしママハハがチチウシを持って帰ったら、その時は……」

言葉は途中で消え、最後まで声にならなかった。守護鳥ママハハがチチウシを持って帰るという事は、主たるトゥスの死を意味する。（※4）ラメトク（勇者・戦士）であったナコルルのアチャ（父）が還らず、チチウシのみが戻って来たように。心配そうに見守る祖父母を元気づけるかの様に、少女は一転して明るい表情を見せた。

「大丈夫！私は死んだりしないわ。きっと帰って来る。きっとウエンカムイを倒して、ママハハと一緒にね帰るわ！………それじゃあ、いってきます！」

朝日が雪に跳ね返りキラキラと輝くその日、ナコルルは愛する人々に向かって大きく手を振り、故郷を離れた。迷いのない笑顔だった。心の中のわだかまりを捨て、自らの使命をまっすぐに見据えた、そんな表情だった。

（※1）アイヌ民族に伝わるユーカラ（神語）。
（※2）アイヌ語で、tu（トゥ）をカナ一文字で表記する方法として「ト゚」もしくは「ツ゚」が使われている。
（※3）アイヌ民族に伝わるトゥスクル（預言者）の御信託。
（※4）もちろんママハハはナコルルの良き友人であり、しもべであるが、ナコルルが選ばれしトゥスであるように、ママハハも然るべき運命にある。よって主たるトゥスの死に際しては、宝刀チチウシをカムイコタンに持ち帰らねばならない。

覇王丸

馬鹿に見える大物

覇王丸、のちに剣豪と呼ばれるようになるこの男は、武蔵国の貧しい旗本の家に生まれ落ちた。武家としての格式など、一文の得にもならないものに捉われる事を嫌い、親から強制される学問や手習いはことごとく放り出す、そんな子供であった。しかし剣の稽古だけはよほど性にあったと見え、ずいぶん真面目に通いつめ、大人をもうち負かすほどの腕前となり（※1）、将来が楽しみだとまで言われていた。

そんな奔放な生活をしていた覇王丸が、いくら剣を振り回そうともかなわぬ人物がいた。若い頃は世界を旅して国学や蘭学を収めたが、年老いてからはここ武蔵国にて隠居生活を送っている老人である。かなりの知識人ではあるが、なにぶん田舎の事なので、近所からは「変り者の先生」と呼ばれていた。勉学が嫌いな覇王丸だが、この老学者の説法には興味を持った。

「覇王丸、お前は強い。この辺りじゃお前にかなう者も少なかろう。しかしな、世界には色々な剣術もあるし、大変な剣豪もおるようじゃ。お前もまだまだ井の中の蛙、どうだ異国の話など聞きたくはないか？」

老人はそう言って覇王丸の興味を引かせ、話相手にしていた。（※2）この学者から得る知識や雑学、様々な情報はその後、覇王丸の世界観の形成に大いに役立つ事となった。（※3）覇王丸の知識は、そのままこの学者の知識と言えるだろう。

生来のセンスに加え、様々な武術知識によって近隣では覇王丸の剣にかなう者がいなくなった。そこで彼は、強い奴が西にいると聞けば西に、東にいると聞けば東に出向き、勝利を収めるまで帰ってこない、そんな生活を送り、そして道中の出来事を土産話に、この老人の元に遊びにゆくのが習慣となっていた。（※4）

「こう、剣を放り投げて鞘に収めると、まわりの人が喜んでくれて、金まで置いてくれる。道中はそれで食ってた。だけど歌舞伎役者だかなんだかが来るとそっちにお客が取られちまって、金になんねえや。そいつの名前は、ええと……たしか千両……狂死郎とかいったっけな。道化たふりをしたヤツだけどな、ありゃァただ者じゃねぇ」（※5）

そんな話を身振り手振りを交えながら語った事もある。

しばらく覇王丸が老人の元に現われなかった事があった。聞いてみると家にも帰ってはいない様子だったが、ある時ふらりと老人の家を訪れてこう言った。

「先生。……俺、もうここには帰って来ないかも知れない。……今まで、俺が一番だと信じてきたけど……世の中にはまだまだ適わない相手がいるんだ」

そう語る覇王丸の額には1本の赤いアザが、ちょうど刀の鞘で打たれたようなアザが残っていた。（※6）

「昔、先生がしたように、世界を回って強い奴と戦って、もっともっと強くなりたいんだ」

傷ついた若者の決意を聞いた老人は、まるで自分の息子の様に旅立ちを祝ってくれた。

数日後、覇王丸は家族と別れ、二度と訪れる事のない故郷を離れた。まるで獲物を追いかける獣の如く、振り向きもせず急ぐような旅立ちだったと、後に老学者は語る。（※7）

（※1）8才の時に初めて振る事を許された覇王丸は、最初の一振りで屋敷にあった石灯籠をまっぷたつにしたというエピソードを持つ。

（※2）こういった講釈に「酒」がつきものであったため、覇王丸はすっかり酒好きになってしまったようだ。

（※3）覇王丸はその外見や行動から「熱血漢」のイメージが先行するが、特に武術を中心に、なかなかのインテリなのである。裏の通称「馬鹿に見える大物」。

（※4）この時、覇王丸には「静」という名の許嫁がいたのだが、武術への好奇心が恋愛感情を上回っていたようだ。覇王丸も決してお静が嫌いだったわけではなく、心のどこかでは愛があったハズである。

（※5）さすが武術インテリ、世の人々には売れっ子の歌舞伎役者の顔しか見えないが、その裏の剣術者としての顔が見えたようだ。この後も2人は商売敵として何度も顔を合わせる事となる。

（※6）この時、覇王丸の額にアザを残した男こそ、誰あろう柳生十兵衛である。

（※7）許嫁のお静は覇王丸の報せを聞き、しばらくじっと考えこんでいたが、その後でしっかりと頷いていたという。涙は見せなかった。

プラスアルファの部分を初公開!!

旧『サムスピ』オフィシャル・ストーリー



●目次

キミも全部そろえよう!!

オール・アバウト・シリーズ

大好評発売中

VOL.8 ALL ABOUT 真サムライスピリッツ 上巻・システム解析編



■1,480円 ■272ページ(カラー128ページ)

対戦格闘ゲーム史上初の上下巻構成を実現。ゲーム・システム究極解析はもちろん，タイムチャート付き必殺技ガイド，15剣士オフィシャル・ストーリーなどを掲載。爆笑イラストを集めた「禁断の章」も大好評。

VOL.7 ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'94



■1,400円 ■272ページ(カラー96ページ)

システム解析や対CPU＆2P戦の攻略法にはじまり，連続技研究委員会では，体力が満タンの相手をイッキにKOさせるコンビネーションを全24キャラぶん紹介。空中鳳凰脚＆空中龍虎乱舞のやりかたも載っている。

VOL.6 ALL ABOUT ヴァンパイア



■1,400円 ■272ページ(カラー96ページ)

増ページによって，視覚的要素を強調した内容に。おなじみの攻略法やシステム解析に加え，開発者インタビューや本邦初公開の設定資料「ダークストーカーズの秘密」，フェシリア100段などの連続技情報まで掲載。

VOL.5 ALL ABOUT ワールドヒーローズ2JET



■1,380円 ■240ページ(カラー96ページ)

システム解析，対CPU戦，対2P戦の攻略法といった基本的な内容に加え，「知られざる当たり判定の世界」や，メーカーとベーマガ共同制作の人物相関図など，この本でしか読めないマニアックな情報も掲載。

VOL.4 ALL ABOUT 龍虎の拳2



■1,380円 ■240ページ(カラー96ページ)

内部設定データをもとに基本システムをくわしく解説。攻略法やメッセージ一覧，ナゾの心霊写真やニセ龍虎乱舞，伝説の超タクマ人といった爆笑情報も。アニメの絵コンテと全曲楽譜も特別掲載。

VOL.3 ALL ABOUT 餓狼伝説スペシャル



■1,380円 ■240ページ(カラー96ページ)

システム解析，技の性能データ（タメ時間まで書いてある），ゲーム攻略だけでなく，開発者インタビュー，隠れキャラの出現条件，テレビCM，アニメの絵コンテといった関連情報を幅広く紹介する。

VOL.2 ALL ABOUT ぷよぷよ



■1,200円 ■160ページ(カラー112ページ)

ゲームのシステムや連鎖に必要なテクニックを紹介。登場キャラ紹介＆性格分析，開発者インタビュー，専門用語辞典，全曲楽譜のほか，ドキュメント小説「バトル・オブ・ぷよぷよ」を特別掲載。

VOL.1 ALL ABOUT 対戦格闘ゲーム



■1,480円 ■208ページ(カラー112ページ)

『ストIIターボ』『餓狼2』『ファイターズヒストリー』など，計9タイトルにおよぶ対戦格闘ゲームのシステムや攻略法にはじまり，エンディングまでを徹底的に紹介する。『ワーヒー2』の開発手記を特別掲載。

特報 『オール・アバウト・ぷよぷよ通』制作快調!!



一九九五年二月一日第一刷発行

定価1,480円(本体1,437円) 雑誌18362-02 T1018362021488